

# ANIMATION PEDAGOGIQUE EN DIRECTION DES ENSEIGNANTS T1/T2

## Module 1 : 3 heures/ Cycle 3

Objectif : Aider l'enseignant à définir **les objets d'enseignement\*** pour mieux construire, mieux animer, mieux évaluer.  
(Programmation/progression/Evaluation - La séance d'EPS organisation/gestion/contenu)

Outil/Support : Livret de compétence Cycle 3

### PROPOSITION DE DEROULEMENT

#### Accueil

- L'EPS à l'école élémentaire

#### Temps pratique

Démarche pédagogique	Caractéristiques essentielles pour le formateur	Caractéristiques essentielles pour l'enseignant
<b>Reproductive</b>  <b>Et</b>  <b>Problématisante</b>	Le CPC met les enseignants en situation de recherche (à partir des compétences, il construit une ou des situations problèmes pour les enseignants) →  Le CPC sollicite le questionnement, donne des pistes, joue le rôle de médiateur, relance une situation →	<i>a/ L'enseignant est mis en situation d'apprenant :            Il vit l'activité, même si c'est un condensé d'unités d'apprentissages. Il fait comme l'élève. Il est mis en situation de "transposition pédagogique".</i>  <i>b/ L'enseignant construit et produit les situations d'apprentissage demandées.            L'enseignant les fait vivre et/ou les présente aux autres enseignants.</i>

**a/ Démarche reproductive : Situation d'apprentissage menée par le CPC →**

***APS : JEUX COLLECTIFS (C2) ou GYMNASTIQUE (autre que celles proposées en ateliers)***

**b/ Démarche problématisante :**

**b1 - Préparation de situations d'apprentissage par chaque groupe d'enseignants**

**Constitution de 3 groupes**

**1 – Danse (C4) à partir d'une séance proposée**

**2 - Sports collectifs (C3) → Fiche BALLE AU CAPITAINE... Vers les sports collectifs.**

**3 - Athlétisme (C1) → Fiche SAUTER HAUT**

**Animation et/ou vécu de l'animation sur les 3 APS retenues avec questionnement – argumentation - synthèse en tant qu'enseignant et en tant qu'enseigné**

**Bilan/analyse et réflexion sur les livrets de compétences, la programmation, la progression, l'évaluation.**

\* ce que l'enseignant utilise ou fait utiliser à l'apprenant afin de lui permettre de construire le savoir visé :

Catégorisation des objets d'enseignement : les objets du monde manipulables (objets matériels), les méthodes et les outils (savoir chercher dans un dictionnaire, gérer un cahier de textes, etc.), les modèles de référence (ex. : l'enseignant, passionné et curieux insatiable de culture), les savoirs savants, **les habiletés motrices**, l'école elle-même (règles, savoir-être)

Attention lors des choix effectués, à la faisabilité de l'animation pédagogique en terme de matériel et d'espace.

**Temps 1 (5/10mn) Accueil : Présentation de l'animation pédagogique**

**Temps 2A (40mn) Démarche reproductible : situation d'apprentissage menée par le CPC**

*Déroulement de la mini-séance avec les enseignants à l'identique d'une séance-type avec les élèves*

**Si vous choisissez de faire vivre l'APS / JEUX COLLECTIFS**



1/ Pour entrer dans l'activité	2/ Pour repérer où on en est	3/ Pour apprendre et progresser	4/ Pour mesurer les progrès	5/ Pour évaluer
Une situation globale	Le jeu « situation de référence » : « La balle au capitaine »	Des situations évolutives vécues en jeux collectifs	Le jeu « situation de référence » : « La balle au capitaine »	Des outils pour les enseignants
« La queue du diable »  ou  « la passe à 5 »	<b>Emergence des fondamentaux de la balle au capitaine :</b> A l'issue du jeu, demander aux enseignants ce que l'on peut améliorer pour mieux jouer ?  <b>Réponses attendues :</b> <i>améliorer le placement des joueurs de l'équipe, la qualité des passes, la progression vers la cible, l'attaque, la défense, etc.</i>	<b>Les jeux pour progresser :</b> - La passe à 5 (complexifiée) - La balle aux cerceaux - Les meilleurs passeurs  <b>Objectifs</b> Améliorer l'attaque et la qualité des passes et la progression vers la cible en créant un surnombre attaquants contre défenseurs Améliorer la défense en s'opposant à la progression des défenseurs, en maintenant hors de possibilité la passe au capitaine	<b>Retour théorique « La balle au capitaine »</b>  <b>Repérage et mesure de l'amélioration des compétences poursuivies en fonction des principes et règles d'actions.</b>  <b>Cf Fiche « principes et règles d'action ATTAQUE/DEFENSE »</b>	Auto-évaluation des élèves à partir de <b>fiches d'observation équipes/joueurs</b> <i>(voir Livret de compétences Sports collectifs) Vers les sports collectifs de référence : handball, basket-ball...</i> Matches inter-classes, rencontres de circonscription, départementales.
5 mn → enseignants en ACTION	8 mn → enseignants en ACTION	20 mn → enseignants en ACTION	7mn → enseignants en REFLEXION SUR L'ACTION	
Evaluation diagnostique		Evaluation formative		Evaluation sommative

## **Temps 2B (40mn) Démarche reproductive : situation d'apprentissage menée par le CPC**

*Déroulement de la mini- séance avec les enseignants à l'identique d'une séance-type avec les élèves*

### **Si vous choisissez de faire vivre l'APS GYMNASTIQUE**



1/ Pour entrer dans l'activité	2/ Pour repérer où on en est	3/ Pour apprendre et progresser	4/ Pour mesurer les progrès	5/ Pour évaluer
<b>Entrée dans l'activité (échauffement articulaire)</b>	<b>Situation de référence</b>	<b>Des situations organisées en ateliers</b>	<b>Fiches d'auto - évaluation par ateliers</b>	<b>Des outils pour les enseignants</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- les animaux pour se déplacer</li> <li>- le jeu du compte à rebours pour développer un catalogue de réponses motrices</li> <li>- le jeu de la photocopie (imiter les actions d'un camarade )</li> </ul>	<p>Présentation des la situation de référence :</p> <p>Présentation, roulade arrière sur plan incliné, déplacement en pas chassés, attitude planche 1 jambe, saut vertical, déplacement 1 animal de l'échauffement, roulade avant, ATR contre le mur ou roue, présentation</p> <p>Présentation des fiches existantes dans le livret de compétences cycle 2/3 ( pour évaluer le niveau des élèves et pour faire des groupes)</p>	<p><b>Atelier 1</b> Rouler en avant et en arrière (voir fiches action pour le détail des ateliers)</p> <p><b>Atelier 2</b> Se renverser (la roue et l'équilibre)</p> <p><b>Atelier 3</b> Sauter pour voler</p> <p><b>Atelier 4</b> S'équilibrer au sol</p>	<p>Présentation des fiches des ateliers pour aller vers la création de l'enchaînement</p>	<p>Livret de compétences gymnastique cycle 2 et livret gymnastique cycle 3</p> <p>Auto-évaluation des élèves / fiches</p>
<b>5 mn → enseignants en ACTION</b>	<b>8 mn Présentation</b>	<b>20 mn 2/3 ateliers à vivre enseignants en ACTION</b>	<b>7mn → enseignants en REFLEXION SUR L'ACTION</b>	
<b>Evaluation diagnostique</b>		<b>Evaluation formative</b>		<b>Evaluation sommative</b>

**Temps 3 (1h 30) Démarche problématisante : Les enseignants construisent, font vivre et vivent les situations d'apprentissage.**

1/ Pour réfléchir sur le contenu et l'organisation de la séance →			2/ Pour faire vivre la situation d'apprentissage préparée par son groupe et vivre les situations d'apprentissage que les autres groupes ont préparées. →	3/ Pour réfléchir, argumenter, justifier, analyser les situations vécues
<b>Préparation de situation d'apprentissage par 3 groupes</b>			<b>Les différents groupes animent leur séance préparée.</b>	<b>Repérer et réfléchir sur les critères repérés</b> (objectifs, consignes, organisation, matériel, relance, remédiation, différenciation, évaluation, etc.)
<b>Groupe 1</b> <b>DANSE</b>	<b>Groupe 2</b> <b>HANDBALL</b>	<b>Groupe 3</b> <b>ATHLETISME</b>		
<b>VOIR FICHE</b>	<b>VOIR FICHE</b>	<b>VOIR FICHES</b>		
15mn Enseignants en préparation pédagogique pour faire vivre la séance aux autres groupes →			3 x 20mn Enseignants mis en situation d'enseignants et d'enseignés →	15mn Enseignants en réflexion sur la structuration de la séance d'EPS

**Temps 4 (20/25mn) Analyse/Bilan/perspective**  
**Le livret de compétences - La programmation - l'évaluation, etc.**