

Fiches ressources CMS 3, se mettre en projet, N1 et N2

Daphné JOSEK, Jean-Pierre OUSSENEKAN
Professeurs EPS, Le Mans (72), Laval (53)

S'il existe des fiches ressources de contenus en termes de connaissances, capacités et attitudes des compétences attendues pour toutes les Activités Physiques Sportives Artistiques (APSA) supports des compétences propres (CP), pourquoi n'y en aurait-il pas pour les compétences méthodologiques et sociales (CMS) ? S'il est souhaitable de les voir effectivement se construire chez les élèves et si cette construction de compétences ne peut-être assurée qu'à partir de l'identification des connaissances, capacités et attitudes, alors il paraît incontournable de les traiter selon une approche didactique, pour elle-même, telle une APSA.

Compte tenu, qu'un élève se doit de progresser autant dans les CP que les CMS, alors ces dernières disposent de niveaux d'acquisition précisés à travers des compétences attendues. Le présent article propose une fiche ressource CMS3 qui est une synthèse de la mise en projet et deux fiches ressources CMS 3, N1 et N2, décontextualisées de toute APSA, mais qui ont l'intérêt d'identifier les champs possibles que recouvre le concept de mise en projet. L'usage de ces fiches peut s'adapter dans le cadre de toutes APSA dont elles trouvent le support.

Enfin, cette ressource n'est que le début d'un travail qui se poursuit afin de proposer des fiches ressources des CMS 1, 2 et 4 du collège.



La CMS 3, se mettre en projet, N1

La première fiche présentée permet de répertorier l'ensemble des connaissances, capacités et attitudes que recouvre la mise en projet (CMS 3) qu'il est possible d'enseigner au travers d'une APSA. Elle permet de faire des choix d'enseignements. Les deux fiches suivantes déclinent la CMS3 telle une activité à part entière et selon des niveaux 1 et 2.

Ressources pour la classe

MISE EN PROJET

Approche générale

Compétences attendues : se mobiliser pour rechercher des connaissances afin de réussir une réalisation concrète, individuelle ou collective, bornée dans la durée et l'espace.

Connaissances	Capacités	Attitudes
<p>Nature de la réalisation : Passer de l'imprévisible vers le prévisible S'appuyer sur la logique interne de la pratique-support Utiliser le principe fondamental de la pratique S'approprier les règles essentielles Intégrer les risques majeurs Assimiler le vocabulaire spécifique Évaluer les progrès ou les obstacles. Établir les critères de réalisation et de réussite</p> <p><u>L'état des ressources (individuelles ou collectives)</u> Les principales ressources sollicitées (motrices, cognitives, affectives ...) Les conditions de leur développement : charges, durée, modalités... Les règles de fonctionnement d'un groupe</p> <p><u>Les effets de la rencontre</u> L'écart toléré Nature des effets Conséquences favorables La gravité des risques possibles</p> <p><u>Les conditions (à fixer ou donner)</u> La durée (imposée ou à prévoir) Les moyens matériels (disposés ou donnés)</p>	<p>Nature de la réalisation Sélectionner les éléments importants de la pratique Interpréter les signes perçus Rendre intelligible les rapports entre les observations et les causes stables. Détection des dangers potentiels S'auto - évaluer Construire les critères de réussite</p> <p>L'état des ressources Mettre ses ressources au service de l'ensemble Cibler pour développer de façon optimale ses ressources Préserver ses ressources</p> <p>Les effets de la rencontre Réagir vite face à un écart constaté Prévoir le mieux possible la nature des dangers Anticiper la nature des écarts et leur ampleur</p> <p>Les conditions Gérer de façon optimale la durée imposée ou prévue Mettre en œuvre en toute sécurité le matériel utilisé</p>	<p>Prudent Prévoyant Critique Persévérant Lucide Responsable Persévérant Économe Méthodique Rigoureux Autonome Entrepreneur À l'écoute Respectueux Tolérant Altruiste Adaptable</p>
<p><u>Liens avec le socle :</u> Compétence 1 : Enrichir et utiliser un vocabulaire spécifique. Argumenter et exprimer des idées. Formuler et rédiger clairement un propos. Compétence 3 : Expérimenter, relever et exploiter des données. Faire des hypothèses à partir de la mise en relation de différentes informations. Compétence 4 : Rechercher, analyser et utiliser des données informatiques. Produire un document. Compétence 5 : Lire et employer différents langages (images, textes ...) et porter un regard critique. Compétence 6 : Assumer et assurer différents rôles sociaux. S'engager en étant serein et lucide. Accepter et respecter l'avis des autres Compétence 7 : Connaître ses points forts et faibles et également ceux des autres. Prendre des initiatives et mener à son terme sa réalisation.</p>		

Compétences attendues : Utiliser, connaître et développer ses ressources au regard d'un projet adapté comme source de motivation. Utilisation de 3 ou 4 axes différents au choix de l'enseignant qui permettent de valoriser les ressources de chacun et tendre vers un projet commun qui pourra être vu et jugé par d'autres.

Connaissances	Capacités	Attitudes
<p><u>Du pratiquant</u> :</p> <p>Le vocabulaire spécifique (projet, auto-évaluation, co-évaluation ...) (C1)</p> <p>Persévérance dans l'effort</p> <p>Identification individuellement des conditions de l'action : espace, temps, énergie requise, autrui (C3)</p> <p>Le cheminement vers son imagination</p> <p>Connaître les critères simples de l'écoute de l'autre (respect du temps de parole, savoir se taire, notion de respect de la parole d'autrui, mémoriser et retenir une consigne ...)</p> <p>Mobiliser les connaissances pour agir en toute sécurité</p> <p><u>Liées aux autres rôles</u> : (C6)</p> <p>L'observateur : les critères d'appréciation simples relatifs à la construction du projet</p> <p>L'aide : les critères de réalisation et de réussite liés au projet</p>	<p><u>Du pratiquant</u> :</p> <p>Pôle moteur : réussir par une manipulation simple choisie parmi une variété de propositions (C3), répéter pour réussir.</p> <p>Pôle informationnel et perceptif : conduire son projet en le jalonnant de repères précis (matérialisation de l'espace, séquences auditives suggestives, affiches ...) (C5)</p> <p>Pôle cognitif : construire des critères de réussite propre à soi ou à un groupe</p> <p>Pôle décisionnel : effectuer des choix parmi des possibles donnés par l'enseignant</p> <p>Pôle affectif : contrôler la prise de risque et l'appréhension du jugement d'autrui</p> <p>Pôle relationnel : s'aider et s'écouter au sein du groupe par des critères de choix simples</p> <p><u>Liées aux autres rôles</u> :</p> <p>L'observateur : Trouver des indices pertinents qui peuvent servir de repères à l'observation</p> <p>L'aide : apporter son expérience à partir de critères de réalisation précis</p> <p>Le juge : construire en commun un code qui puisse servir de référence</p>	<p><u>Du pratiquant</u> :</p> <p>Être persévérant et lucide en :</p> <p>Acceptant la répétition et l'échec</p> <p>Modifiant et enrichissant ses repères pour se situer</p> <p>Raisonnant avec logique et rigueur</p> <p>Vainquant ses appréhensions</p> <p>L'écoute de l'autre</p> <p>Veillant à agir en toute sécurité</p> <p>Être tolérant en :</p> <p>Écoutant l'autre</p> <p>Prenant des repères sur soi et sur les autres</p> <p><u>Liées aux autres rôles</u> :</p> <p>L'observateur : Etre tolérant (C6) en faisant preuve d'attention et de rigueur et d'objectivité sur tout le temps du travail</p> <p>L'aide : Etre responsable en faisant progresser l'autre</p> <p>Le juge : Etre responsable et autonome (C7) en restant concentré sur toute la prestation afin de valider en toute impartialité</p>
<p>Liens avec le socle :</p> <p>Compétence 1 : Enrichir et utiliser un vocabulaire spécifique, argumenter et exprimer des idées, formuler et rédiger clairement un propos</p> <p>Compétence 3 : Expérimenter, relever et exploiter des données répertoriées, faire des hypothèses à partir de la mise en relation de différentes informations</p> <p>Compétence 4 : Rechercher, analyser et utiliser des données informatiques pour construire un projet. Produire un document</p> <p>Compétence 5 : Lire et employer différents langages (images, textes, musiques ...) et porter un regard critique</p> <p>Compétence 6 : Assumer différents rôles sociaux et argumenter dans son rôle de conseil à un camarade. S'engager en étant serein et lucide tout en acceptant et respectant l'avis des autres.</p> <p>Compétence 7 : Connaître ses points forts et faibles mais également ceux des autres. Prendre des initiatives et mener à son terme un projet,</p>		

Compétences attendues : Connaître et déterminer ses besoins au regard d'un projet conceptualisé et personnalisé qui prendra en compte ses points forts et ses points faibles. Utilisation de 4 ou 5 axes différents au choix de l'enseignant afin de permettre aux élèves d'identifier et d'analyser leurs besoins.

Connaissances	Capacités	Attitudes
<p><u>Du pratiquant :</u> Soi, ses capacités et celles des autres. Les repères pour construire un projet adapté et réalisable (repères sur soi, sur l'environnement, sur le temps) (C3) Le vocabulaire spécifique lié au projet. Les éléments de sécurité propres à son projet. (C7) L'utilisation d'un code, d'un règlement</p> <p><u>Liées aux autres rôles : (C6)</u> Aux fonctions d'aide, d'observateur et de juge. Les observables concernant le projet. L'obligation de rigueur dans la construction de son projet.</p>	<p><u>Du pratiquant :</u> Pôle informationnel et perceptif : Elaborer un projet d'action seul ou à plusieurs en faisant des choix. Mettre en œuvre (avoir des objectifs individuels et / ou collectifs) Pôle cognitif : Raisonner avec logique et rigueur Pôle affectif : Adopter une attitude responsable par rapport à son engagement dans le projet. (C6) Pôle décisionnel : Interpréter ses résultats en tenant compte des informations extérieures pour affiner son projet. Pôle relationnel : Se fixer des objectifs individuels et / ou collectifs</p> <p><u>Liées aux autres rôles :</u> Communiquer et interpréter des informations fiables pour aider un camarade dans la définition de son projet. (C5)</p>	<p><u>Du pratiquant :</u> Être prévoyant et lucide en : N'exposant ni les autres, ni soi-même au danger. Adopter une attitude réflexive sur sa pratique et celle des autres. (C1) Être tolérant et critique en: Ecoutant les autres et prendre en compte des observations ou des points de vue critiques pour progresser. S'auto évaluant et se concentrant sur les étapes de construction à réaliser. (C3) Être persévérant en : Répétant sans se décourager</p> <p><u>Liées aux autres rôles :</u> Être responsable et autonome en : Assurant de façon autonome les rôles et les tâches proposées. (C6) L'observateur : Etre critique en: co-évaluant pour donner des repères et en obtenir pour soi. L'aide : Etre responsable en : assumant des choix grâce à une concertation éclairée</p>
<p>Liens avec le socle :</p> <p>Compétence 1 : Argumenter, exprimer et synthétiser des idées pour pouvoir échanger et rendre le projet d'action plus efficace.</p> <p>Compétence 3 : Relever des indices chiffrés et les exploiter pour parvenir à un projet adapté et réalisable.</p> <p>Compétence 4 : Utilisation d'un tableur pour la construction du projet.</p> <p>Compétence 5 : Observer de façon sensible et critique son environnement.</p> <p>Compétence 6 : S'engager avec rigueur dans différents rôles en s'appropriant des critères d'appréciation.</p> <p>Compétence 7 : Avoir conscience de ses ressources et de ses besoins pour faire des choix pertinents.</p>		