

Bureau EPS1
 Pascale DIOT - Jérôme GORIEU
 CPD EPS
 Téléphone : 01.39.23.62.11 / 63.78
 Télécopie 01.39.23.63.10
 Mel. : ce.ia78.eps@ac-versailles.fr
 Adresse postale :
 BP 100
 78053 Saint-Quentin-en-Yvelines cedex



CIRCONSCRIPTION

RAMBOUILLET

Cachet

PROJET EPS / BASE COMMUNE RAMBOUILLET
 POUR L'ORGANISATION D'ACTIVITÉS D'ENSEIGNEMENT IMPLIQUANT LA PARTICIPATION
 D'INTERVENANTS EXTÉRIEURS PENDANT LE TEMPS SCOLAIRE

ANNEE SCOLAIRE : 2021

Activité(s) TENNIS DE TABLE

TEXTES DE REFERENCE

SOCLE COMMUN DE CONNAISSANCES ET DE COMPETENCES

Loi N°2013-595 du 8 juillet 2013 d'orientation et de programmation pour la refondation de l'école de la république
 Décret N°2015-372 du 31 mars 2015 relatif au socle commun de connaissances, de compétences et de culture (JO du 2-4-2015 ; BOEN N°17 du 23-4-2015)

PROGRAMMES D'ENSEIGNEMENT DE L'ECOLE PRIMAIRE

B.O spécial N°2 du 26 mars 2015 consacré aux programmes d'enseignement de l'école maternelle
 B.O. spécial N°11 du 26 novembre 2015 : programmes d'enseignement de l'école élémentaire et du collège

INTERVENANTS EXTERIEURS

CIRC. N° 92-196 du 3 juillet 1992 en excluant le § II.2
 Circulaire d'accompagnement du dispositif départemental du 10 décembre 2013
 Dispositif départemental (Fiches 1 et 2) d'agrément des intervenants extérieurs en EPS

SORTIES SCOLAIRES

CIRC. N°99.136 du 23 septembre 1999 relative à l'organisation des sorties scolaires dans les écoles maternelles et élémentaires publiques, modifiée par la circulaire N°2000-075 du 31 mai 2000 (relative au test nécessaire avant la pratique des sports nautiques)
 CIRC. N°2005-001 du 5 janvier 2005, parue au BOEN N°2 du 13 janvier 2005, relative aux séjours scolaires courts et classes de découvertes dans le premier degré.

INTERVENANT

ECOLE	CONVENTION N°	Année	Intervenant	N° d'agrément N° carte professionnelle
FOCH /GAMBETTA	Rambouillet EPS-2020-0810G- 005 Tennis de table	2020	MAURICE SALLAH DUZE	1611100780810GXSX0147D 07810ED0061 MAI 2020
ORPHIN	Sans car bénévole	2021	Dominique VIOLLEAU	02815ED0067 07/11/2024
RAIZEUX	Sans car bénévole	2021		

FINALITE DE L'EPS À L'ECOLE ELEMENTAIRE

L'EPS a pour finalité de former un citoyen lucide, autonome, physiquement et socialement éduqué, dans le souci de vivre ensemble. Elle amène les enfants et adolescents à rechercher le bien-être et à se soucier de leur santé. Elle assure l'inclusion dans la classe des élèves à besoins éducatifs particuliers ou en situation de handicap. L'EPS initie au plaisir de la pratique sportive.

LES 5 DOMAINES DU SOCLE COMMUN DE CONNAISSANCES, DE COMPETENCES ET DE CULTURE

1. Les langages pour penser et communiquer
2. Les méthodes et outils pour apprendre
3. La formation de la personne et du citoyen
4. Les systèmes naturels et les systèmes techniques
5. Les représentations du monde et de l'activité humaine

5 COMPETENCES GENERALES À TRAVAILLER POUR CONSTRUIRE LES DOMAINES DU SOCLE EN EPS

1. Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps
2. S'approprier, par la pratique physique et sportive, des méthodes et des outils
3. Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités
4. Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière
5. S'approprier une culture physique, sportive et artistique

4 CHAMPS D'APPRENTISSAGE COMPLEMENTAIRES POUR DEVELOPPER LES COMPETENCES GENERALES

1. Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée
2. Adapter ses déplacements à des environnements variés
3. S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique
4. Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

COMPETENCES À TRAVAILLER EN EPS POUR CHAQUE CYCLE, EN REFERENCE AU SOCLE COMMUN DE CONNAISSANCES, DE COMPETENCES ET DE CULTURE

Cycle des apprentissages fondamentaux CP/CE1/CE2

Domaine 1 : Développer sa motricité et construire un langage du corps

- Prendre conscience des différentes ressources à mobiliser pour agir avec son corps
- Adapter sa motricité à des environnements variés
- S'exprimer par son corps et accepter de se montrer à autrui

Domaine 2 : S'approprier par la pratique physique et sportive, les méthodes et outils pour apprendre

- Apprendre par essai-erreur en utilisant les effets de son action
- Apprendre à planifier son action avant de la réaliser

Domaine 3 : Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble

- Assumer les rôles spécifiques aux différentes APSA (joueur, coach, arbitre, juge, médiateur, organisateur...)
- Elaborer, respecter et faire respecter les règles et les règlements
- Accepter et prendre en considération toutes les différences interindividuelles au sein d'un groupe

Domaine 4 : Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière

- Découvrir les principes d'une bonne hygiène de vie, à des fins de santé, de bien-être
- Ne pas se mettre en danger par un engagement physique dont l'intensité excède ses qualités physiques

Domaine 5 : S'approprier une culture physique, sportive et artistique

- Découvrir la variété des activités et des spectacles sportifs
- Exprimer des intentions et des émotions par son corps dans un projet artistique individuel ou collectif

Domaine 1 : Développer sa motricité et construire un langage du corps

- Adapter sa motricité à des situations variées
- Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité
- Mobiliser différentes ressources (physiologiques, biomécaniques, psychologiques, émotionnelles) pour agir de manière efficiente

Domaine 2 : S'approprier par la pratique physique et sportive, les méthodes et outils pour apprendre

- 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

Domaine 3 : Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités

- Assumer les rôles sociaux spécifiques aux différentes APSA et à la classe (joueur, coach, arbitre, juge, médiateur, tuteur, médiateur, organisateur...)
- Comprendre, respecter et faire respecter les règles et les règlements
- Assurer sa sécurité et celle d'autrui dans des situations variées
- S'engager dans les activités sportives et artistiques collectives

Domaine 4 : Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière

- Evaluer la quantité et la qualité de son activité physique quotidienne dans et hors l'école
- Connaître et appliquer les principes d'une bonne hygiène de vie
- Adapter l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger

Domaine 5 : S'approprier une culture physique, sportive et artistique

- Savoir situer des performances à l'échelle de la performance humaine
- Comprendre et respecter l'environnement des pratiques physiques et sportives

1°) ORGANISATION GENERALE**Cadre d'intervention des Educateurs Territoriaux des Activités Physiques et Sportives**

1. Sur proposition des enseignants qui s'inscrivent dans le projet de circonscription.
2. Administratif :
 - Programmation à renseigner par chaque enseignant et à transmettre, pour traitement, à l'IEN avant la fin du mois de septembre.
 - Obligation de présence aux réunions organisées, pour faire vivre le projet.
 - Obligation de retourner le bilan de fin d'année, dans les délais.

Projet	Intervention sur projet de classe, ou projet de cycle avec programmation pour chaque classe en lien avec le projet de circonscription
Programmation	Intégrer l'activité, dans la programmation annuelle, voire dans la programmation de cycle
Public	Classes de l'école FOCH GAMBETTA de Rambouillet
UA	Unité d'apprentissage 10 séances
Effectif	Groupe classe
Durée	Intervention d'une heure
Rôle	Co intervention effective (plutôt A2b)
Evaluation	Évaluation en fin de cycle, menée par l'enseignant. Cf : livret personnel de compétences en EPS site de l'IEN

2°) ENCADREMENT

L'encadrement de la classe est assuré par l'enseignant et l'intervenant extérieur, pour les activités ne nécessitant pas d'encadrement renforcé.

Pour les activités à encadrement renforcé, se conformer aux textes officiels.

Mesures sanitaires : voir protocole

RENTREE SCOLAIRE 2020 - REPÈRES POUR LA REPRISE DE L'ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE EN CONTEXTE COVID

REPARTITION DES TACHES

Accueil

Si vestiaires : pour le déshabillage, sous la responsabilité de l'enseignant.

1. Accueil du groupe classe et de l'enseignant, sur le lieu de pratique, par l'éducateur sportif.
2. L'enseignant veille à **respecter l'heure de prise en charge afin de permettre une séance pleine et entière.**
3. L'enseignant signalera à l'éducateur sportif concerné, les élèves ayant des difficultés particulières, les enfants en projet d'intégration ou les enfants en projet d'accueil individualisé. L'objectif est d'être au plus près des besoins spécifiques des élèves.

Appel

Il est fait par l'enseignant en amont de la prise en charge.

Fin de séance

Retour groupé avec vérification de l'effectif aux vestiaires et/ou en classe, sous la responsabilité de l'enseignant.

Organisation des déplacements ponctuels

1. Le déplacement sur le lieu de pratique se fait sous la responsabilité de l'enseignant.
2. Tout déplacement d'un enfant en dehors du cadre du projet, doit faire l'objet d'une autorisation auprès de l'Éducateur sportif. L'enfant doit lui signaler son retour.

• Non venue d'une classe

Les sorties et autres projets doivent s'envisager en dehors des créneaux de prise en charge.

Si pour une raison majeure, la séance doit être annulée, prévenir Mr SALLAH DUSE, le plus tôt possible. Une séance de rattrapage pourra être envisagée si le planning de Mr SALLAH DUSE le permet.

Coordonnées 06 76 97 31 58

• En cas d'absence de l'intervenant :

La séance est annulée et reportée si son planning le lui permet.

• Remplacement de l'enseignant absent :

En cas d'absence de l'enseignant de la classe, l'enseignant chargé du remplacement (personnel ZIL ou échange de service) est informé du projet.

C'est pourquoi le présent document doit être disponible dans le cahier-journal, ou affiché sur le panneau réglementaire de la classe afin que le remplaçant prenne connaissance des modalités de prise en charge de sécurité.

3°) ORGANISATION DES SEANCES

Exemple d'organisation d'une unité d'apprentissage :

Séance 1	2	3	4	5	6	7	8 à 10 (par ex)
Séance diagnostique (montante/descendante)	Mise en place de l'enseignement, par des situations variées et répondant au niveau des élèves (différenciation). <ul style="list-style-type: none"> • la mise en jeu (engagement). • la suite du jeu. • la fin de l'échange • les points, le score • Service 						Evaluation

- **Séance d'évaluation**

Une évaluation est proposée en fin d'Unité d'Apprentissage avec le support d'une fiche spécifique C2 ou C3, comportant quelques items, afin de mesurer les progrès de l'élève.

Il est important d'insister **avec l'élève**, sur les progrès opérés entre le début et la fin du cycle.

Organisation pédagogique pour toute séance d'apprentissage

Organisation pédagogique générale : **Co intervention effective (plutôt A2b)**

L'enseignant participe effectivement à l'enseignement.

- **Dispenses** Sauf cas exceptionnel, la classe entière est concernée par l'activité.

PLAN D'ORGANISATION EN CAS D'ACCIDENT

L'Enseignant et l'Intervenant voit qui assure les différentes tâches → A réfléchir en amont du cycle et à formaliser en fonction des questions suivantes.

- | | | |
|--|---|---|
| ➤ Qui alerte le 15 ? | I | E |
| ➤ Qui reste avec le blessé pour le protéger, le reconforter ? | I | E |
| ➤ Qui regroupe les enfants, les dirige dans un endroit calme (vestiaire, ou autre) ? | I | E |
| ➤ Qui téléphone au directeur de l'école, à l'IEN de la circonscription ? | I | E |
| ➤ Rejoindre l'école dès que possible avec le groupe-classe ? | E | |

RAPPEL :

- 1) L'enseignant n'accompagne pas l'enfant avec les secours.
- 2) L'enseignant a avec lui, quel que soit l'endroit où il va, son kit « premiers secours » regroupant la trousse 1ers secours, les fiches de renseignement élève, un sifflet, PAI...)

4°) CONTENU PEDAGOGIQUE DES CYCLES

Cf contenus d'enseignements joint

5°) DOCUMENTS ADMINISTRATIFS OBLIGATOIRES

Un dossier par APSA réunissant :

- Le projet pédagogique (base commune) _Fiche 4

- Les fiches d'accompagnement à la procédure de validation du projet à renseigner par école et à transmettre au CPC EPS_ Fiche 5
- Le planning des séances
- La fiche navette_ Fiche 7

TENNIS de TABLE

Compétence travaillée : conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.

OBJECTIFS

- ① Accepter la confrontation avec un adversaire S'engager lucidement dans l'action
- ② Reconnaître et utiliser des règles, maîtriser des réactions affectives
- ③ Maîtriser des choix d'action dans un environnement chargé d'incertitude (lecture de trajectoire, notion d'espace/temps).
- ④ Etre capable d'élaborer un projet d'action tactique en fonction des aptitudes de son adversaire enchaîner plusieurs frappes

Cycle 2

Cycle 3

Contenus d'enseignement :

- ① Conserver l'échange sur des trajectoires variées
- ② S'organiser pour réaliser un renvoi dans de bonnes conditions
- ③ Maîtriser les trajectoires croisées et basses
- ④ Se déplacer dans toutes les directions, gérer les espaces
- ⑤ S'adapter à la trajectoire de la balle
- ⑥ Anticiper pour prendre l'avantage
- ⑦ Donner le plaisir de jouer
- ⑧ Améliorer la concentration

Découverte de l'activité.

Echanger en coopération. → Echanger en opposition.

Toucher la balle. Découverte des trajectoires.
Réaliser des manipulations variées
- s'approprier le matériel adapté (balles, raquettes, ...)
- envoyer un engin (balle) dans une cible verticale, horizontale ou une zone déterminée (avant/arrière, droite/gauche) grâce à une raquette, ...
- frapper la balle après un (ou plusieurs) rebond(s)
- enchaîner plusieurs actions élémentaires
Renvoyer (balle dans des situations aménagées.
Se déplacer en fonction de trajectoires variées
- jouer en coopération pour faire le plus d'échanges possible

Engager raquette en bas. . Déplacements pour frapper.
Trajectoires variées. Jouer dans les espaces libres. -
Servir vers le camp adverse
- Utiliser des gestes techniques de base pour renvoyer une balle : coup droit/revers, frappe haute/basse
- s'orienter en fonction de la frappe
- atteindre des zones déterminées du terrain adverse : avant/arrière droite/gauche
Observer un camarade selon des critères simples
Faire quelques échanges
Arbitrer selon des règles simples

EVALUATION

C2

« Faire quelques échanges »



Réaliser des manipulations variées

s'approprier le matériel adapté (balles, raquettes, ...)

Jongler en coup droit

Jongler en revers

Maintenir la balle sur la raquette en parcours

Viser une cible



Faire un service

Attitude

Respecter les règles élémentaires de jeu

Rester attentif, concentré

S'impliquer, persévérer

C3 «Maîtriser les habiletés de base : servir, échanger, renvoyer »	
Jongler en coup droit en parcours	
Jongler en revers en parcours	
Maîtriser les gestes techniques : coup droit / revers	
Faire 3 échanges	
Atteindre des zones déterminées sur la table	
Faire un service réglementaire	
Attitude	
Connaitre et respecter les règles du jeu	
tenir un rôle d'arbitre,	
Rester attentif, concentré	
S'impliquer, persévérer	
Mesurer ses progrès	
«Produire du jeu »	
Faire des échanges	
Atteindre des zones déterminées sur la table	
Faire des échanges en alternant coup droit et revers	
Faire un service réglementaire en coup droit et en revers	
Connaître les règles du jeu	
Attitude	
tenir un rôle d'arbitre, d'observateur, de secrétaire	
Rester attentif, concentré	
S'impliquer, persévérer	
Mesurer ses progrès	