

CARNET DE PILOTAGE OLYMPIQUE CYCLES 2 et 3 (Champs d'apprentissage et socle)

| CA1/Produire une performance maximale, mesurable à une échéance donnée | CA2/Adapter ses déplacements à des environnements variés | CA3/S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique | CA4/Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel |
|--|--|--|---|
| <p style="text-align: center;">Attendus de fin de cycle 3</p> <p>Réaliser des efforts et enchaîner plusieurs actions motrices dans différentes familles pour aller plus vite, plus longtemps, plus haut, plus loin.</p> <p>Combiner une course un saut un lancer pour faire la meilleure performance cumulée.</p> <p>Mesurer et quantifier les performances, les enregistrer, les comparer, les classer, les traduire en représentations graphiques. Assumer les rôles de chronométrateur et d'observateur.</p> | <p style="text-align: center;">Attendus de fin de cycle 3</p> <p>Réaliser, seul ou à plusieurs, un parcours dans plusieurs environnements inhabituels, en milieu naturel aménagé ou artificiel.</p> <p>Connaître et respecter les règles de sécurité qui s'appliquent à chaque environnement</p> <p>Identifier la personne responsable à alerter ou la procédure en cas de problème</p> <p>Valider l'attestation scolaire du savoir nager (ASSN), conformément à l'arrêté du 9 juillet 2015</p> | <p style="text-align: center;">Attendus de fin de cycle 3</p> <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> | <p style="text-align: center;">Attendus de fin de cycle 3</p> <p>En situation aménagée ou à effectif réduit, 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> |
| RESSOURCES OLYMPIQUES DU CHAMP CONCERNE | RESSOURCES OLYMPIQUES DU CHAMP CONCERNE | RESSOURCES OLYMPIQUES DU CHAMP CONCERNE | RESSOURCES OLYMPIQUES DU CHAMP CONCERNE |
| <p>CA1 Cycle3 Natation</p> <p>CA1 Cycle 3 MATHS Vitesse Natation Athletisme</p> | | <p>CA3 Cycle 2 GYMNASTIQUE SCIENCES corps humain</p> <p>CA3 Cycle 3 Gymnastique Sommeil Nourriture</p> | <p>CA4 Cycle 2 MATHS TENNIS TENNIS DE TABLE</p> <p>CA4 Cycles 2/3 EMC Les règles au rugby.pdf</p> |
| | | | |

| DOMAINES DU SOCLE COMMUN DE CONNAISSANCES DE COMPETENCES ET DE CULTURE | | | | |
|--|---|--|---|--|
| Les langages pour penser et communiquer | Les méthodes et outils pour apprendre | La formation de la personne et du citoyen | Les systèmes naturels et les systèmes techniques | Les représentations du monde et l'activité humaine |
| <p>Le domaine des langages pour penser et communiquer recouvre quatre types de langage, qui sont à la fois des objets de savoir et des outils : la langue française ; les langues vivantes étrangères ou régionales ; les langages mathématiques, scientifiques et informatiques ; les langages des arts et du corps. Ce domaine permet l'accès à d'autres savoirs et à une culture rendant possible l'exercice de l'esprit critique ; il implique la maîtrise de codes, de règles, de systèmes de signes et de représentations. Il met en jeu des connaissances et des compétences qui sont sollicitées comme outils de pensée, de communication, d'expression et de travail et qui sont utilisées dans tous les champs du savoir et dans la plupart des activités.</p> | <p>Ce domaine a pour objectif de permettre à tous les élèves d'apprendre à apprendre, seuls ou collectivement, en classe ou en dehors, afin de réussir dans leurs études et, par la suite, se former tout au long de la vie. Les méthodes et outils pour apprendre doivent faire l'objet d'un apprentissage explicite en situation, dans tous les enseignements et espaces de la vie scolaire.</p> <p>En classe, l'élève est amené à résoudre un problème, comprendre un document, rédiger un texte, prendre des notes, effectuer une prestation ou produire des objets. Il doit savoir apprendre une leçon, rédiger un devoir, préparer un exposé, prendre la parole, travailler à un projet, s'entraîner en choisissant les démarches adaptées aux objectifs d'apprentissage préalablement explicités. Ces compétences requièrent l'usage de tous les outils théoriques et pratiques à sa disposition, la fréquentation des bibliothèques et centres de documentation, la capacité à utiliser de manière pertinente les technologies numériques pour faire des recherches, accéder à l'information, la hiérarchiser et produire soi-même des contenus.</p> <p>La maîtrise des méthodes et outils pour apprendre développe l'autonomie et les capacités d'initiative ; elle favorise l'implication dans le travail commun, l'entraide et la coopération.</p> | <p>Ce domaine fait appel :</p> <ul style="list-style-type: none"> - à l'apprentissage et à l'expérience des principes qui garantissent la liberté de tous, comme la liberté de conscience et d'expression, la tolérance réciproque, l'égalité, notamment entre les hommes et les femmes, le refus des discriminations, l'affirmation de la capacité à juger et agir par soi-même ; - à des connaissances et à la compréhension du sens du droit et de la loi, des règles qui permettent la participation à la vie collective et démocratique et de la notion d'intérêt général ; - à la connaissance, la compréhension mais aussi la mise en pratique du principe de laïcité, qui permet le déploiement du civisme et l'implication de chacun dans la vie sociale, dans le respect de la liberté de conscience. <p>Ce domaine est mis en œuvre dans toutes les situations concrètes de la vie scolaire où connaissances et valeurs trouvent, en s'exerçant, les conditions d'un apprentissage permanent, qui procède par l'exemple, par l'appel à la sensibilité et à la conscience, par la mobilisation du vécu et par l'engagement de chacun.</p> | <p>Ce domaine a pour objectif de donner à l'élève les fondements de la culture mathématique, scientifique et technologique nécessaire à une découverte de la nature et de ses phénomènes, ainsi que des techniques développées par les femmes et les hommes. Il s'agit d'éveiller sa curiosité, son envie de se poser des questions, de chercher des réponses et d'inventer, tout en l'initiant à de grands défis auxquels l'humanité est confrontée. L'élève découvre alors, par une approche scientifique, la nature environnante. L'objectif est bien de poser les bases lui permettant de pratiquer des démarches scientifiques et techniques.</p> <p>Fondées sur l'observation, la manipulation et l'expérimentation, utilisant notamment le langage des mathématiques pour leurs représentations, les démarches scientifiques ont notamment pour objectif d'expliquer l'Univers, d'en comprendre les évolutions, selon une approche rationnelle privilégiant les faits et hypothèses vérifiables, en distinguant ce qui est du domaine des opinions et croyances. Elles développent chez l'élève la rigueur intellectuelle, l'habileté manuelle et l'esprit critique, l'aptitude à démontrer, à argumenter.</p> <p>La familiarisation de l'élève avec le monde technique passe par la connaissance du fonctionnement d'un certain nombre d'objets et de systèmes et par sa capacité à en concevoir et à en réaliser lui-même. Ce sont des occasions de prendre conscience que la démarche technologique consiste à rechercher l'efficacité dans un milieu contraint (en particulier par les ressources) pour répondre à des besoins humains, en tenant compte des impacts sociaux et environnementaux.</p> <p>En s'initiant à ces démarches, concepts et outils, l'élève se familiarise avec les évolutions de la science et de la technologie ainsi que leur histoire, qui modifient en permanence nos visions et nos usages de la planète.</p> <p>L'élève comprend que les mathématiques permettent de développer une représentation scientifique des phénomènes, qu'elles offrent des outils de modélisation, qu'elles se nourrissent des questions posées par les autres domaines de connaissance et les nourrissent en retour.</p> | <p>Ce domaine est consacré à la compréhension du monde que les êtres humains tout à la fois habitent et façonnent. Il s'agit de développer une conscience de l'espace géographique et du temps historique. Ce domaine conduit aussi à étudier les caractéristiques des organisations et des fonctionnements des sociétés. Il initie à la diversité des expériences humaines et des formes qu'elles prennent : les découvertes scientifiques et techniques, les diverses cultures, les systèmes de pensée et de conviction, l'art et les œuvres, les représentations par lesquelles les femmes et les hommes tentent de comprendre la condition humaine et le monde dans lequel ils vivent.</p> <p>Ce domaine vise également à développer des capacités d'imagination, de conception, d'action pour produire des objets, des services et des œuvres ainsi que le goût des pratiques artistiques, physiques et sportives. Il permet en outre la formation du jugement et de la sensibilité esthétiques. Il implique enfin une réflexion sur soi et sur les autres, une ouverture à l'altérité, et contribue à la construction de la citoyenneté, en permettant à l'élève d'aborder de façon éclairée de grands débats du monde contemporain.</p> |
| EPS Domaine 1 Développer sa motricité et construire un langage du corps | EPS Domaine 2 S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre. | EPS Domaine 3 Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités | EPS Domaine 4 Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière | EPS Domaine 5 S'approprier une culture physique sportive et artistique |
| <p>Adapter sa motricité à des situations variées. Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité. Mobiliser différentes ressources (physiologique, biomécanique, psychologique, émotionnelle) pour agir de manière efficiente.</p> | <p>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</p> | <p>Assumer les rôles sociaux spécifiques aux différentes APSA et à la classe (joueur, coach, arbitre, juge, observateur, tuteur, médiateur, organisateur...). Comprendre, respecter et faire respecter règles et règlements. Assurer sa sécurité et celle d'autrui dans des situations variées. S'engager dans les activités sportives et artistiques collectives</p> | <p>Évaluer la quantité et la qualité de son activité physique quotidienne dans et hors l'école. Connaitre et appliquer des principes d'une bonne hygiène de vie. Adapter l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger</p> | <p>Savoir situer des performances à l'échelle de la performance humaine. Comprendre et respecter l'environnement des pratiques physiques et sportives.</p> |
| RESSOURCES OLYMPIQUES DU DOMAINE | RESSOURCES OLYMPIQUES DU DOMAINE | RESSOURCES OLYMPIQUES DU DOMAINE | RESSOURCES OLYMPIQUES DU DOMAINE | RESSOURCES OLYMPIQUES DU DOMAINE |
| <p>. D1 cycle2 FRANÇAIS Vocabulaire des JO . D1 Cycle 3 FRANCAIS LEXIQUE Exploits Sportifs . D1 cycle23 ANGLAIS Olympic rings . D1 Cycle 3 ANGLAIS . D1 Cycle 3 FRANCAIS Légender une photo de presse sportive . D1 ARTS VISUELS Les mascottes . D1 ARTS VISUELS Les médailles . D1 Cycles 2 3 ARTS VISUELS Création de médaillesolympiques.pdf . D1 Cycles 2 3 MUSIQUE L'hymne olympique</p> | | <p>. D3 Cycle 3 Les Jeux paralympiques . D3 Dossier L'EQUIPE PLACE DE LA FEMME . D3 17 UNES DE L'EQUIPE . D3 Cycles 2 3 EMC La charte olympique . D3 Cycles 2 3 EMC La devise olympique . D3 Cycles 2 3 EMC La flamme olympique . D3 Cycles 2 3 EMC La flamme olympique 2 . D3 Cycles 2 3 EMC Dossier La flamme olympique . D3 Cycles 2 3 EMC Le serment olympique . D3 Cycles 2 3 Fairplay . D3 Cycles 2 3 EMC Les valeurs de l'olympisme . D3 Cycles 2 3 EMC Principes de l'olympisme . D3 Cycles 2 3 Fair-play questionnaire-daccompagnement</p> | <p>. D4 Cycles 2 3 EDD sur les villes hôtes. . D4 MATHS PROPORTIONNALITE Bobsleigh</p> | <p>. D5 HISTOIRE Le Héros Sportif MARATHON MIMOUN . D5 Cycle 3 HISTOIRE FRANCAIS . Les Affiches des JO . D5 Cycle 3 Histoire Des Stades . D5 Cycle 3 HISTOIRE EMC RACISME JeuxBerlin1936 . D5 Cycle 3 HISTOIRE DES ARTS Jeux antiques . D5 Cycle 3 HISTOIRE GEORGARPHIE Tokyo ville hôte . D5 Cycles 2 3 HISTOIRE DE L'ART AffichesJod'hiver1924ànosjours . D5 Cycles 2 3 HISTOIRE DE L'ART Affiches JO d'hiver Questionnaire . D5 Cycles2 3 HISTOIRE DE L'ART Photos JO antiques . D5 Cycles 2 3 HISTOIRE JO Bilan médailles Rio 2016 . D5 Cycles2 3 QUIZZ Connaissez-vous-les-Jeux-Olympiques . D5 Cycles2 3 QUIZZ Connaissez-vous-les-Jeux-Olympiques 2 . D5 Cycles 2 3 HISTOIRE PHOTOS POLITIQUE Evènements aux JO . D5 Cycles 2 3 HISTOIRE JO de 1896 à 2008 . D5 HISTOIRE Les dieux de la natation aux JO . D5 Cycles 2 3 1896 à 2016 Les affiches des JO . D5 Cycles 2 3 THEMES OLYMPIQUES . D5 Cycle 3 Dossier thématique élève JO antiques</p> |
| <p>ENSEIGNANT Powerpoint-danimation-sur-olympisme ENSEIGNANT Dossier PHOTOGRAPHIE ENSEIGNANT Dossier PHOTOGRAPHIE 2 ENSEIGNANT Dossier iconographique</p> | <p>ENSEIGNANT FICHE organiser-une-rencontre-avec-un-sportif-de-hn</p> | <p>ENSEIGNANT Dossier Les héros ENSEIGNANT Dossier Tous différents tous gagnants ENSEIGNANT Information Grands thèmes JO</p> | <p>ENSEIGNANT Dossier Un stade dans la ville ENSEIGNANT RESSOURCES MATHS CYCLE 4 Faire des maths pendant les JO 2018 V2</p> | <p>ENSEIGNANT Dossier Les JO antiques ENSEIGNANT Dossier JO de PyeongChang 2018 ENSEIGNANT Dossier Rio-2016-Fiche-Activite-FR ENSEIGNANT Dossier Rio-2016-Fiche-Info-FR ENSEIGNANTDOSSIER Aborder-les-joj-buenos-aires</p> |

