

Ressources EDUSCOL cycle 3

EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

Concevoir et mettre en œuvre son enseignement

Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée

L'explicitation des attendus de fin de c3	http://cache.media.eduscol.education.fr/file/EPS/68/7/RA16_C3_EPS_att_fin_cycle_N.D_605687.pdf	Enjeux et principes d'élaboration
Bâtir un module d'apprentissage en lancer	http://cache.media.eduscol.education.fr/file/EPS/68/9/RA16_C3_EPS_bat_mod_lanc_N.D_605689.pdf	Exemple de choix en trois étapes pour des cycles d'apprentissage sur tout le C3
Transformer	http://cache.media.eduscol.education.fr/file/EPS/69/6/RA16_C3_EPS_illus_1_N.D_605696.pdf	Illustration 1 : travail plus spécifique de l'attendu « Mesurer et quantifier les performances, les enregistrer, les comparer, les classer, les traduire en représentations graphiques »
Transformer	http://cache.media.eduscol.education.fr/file/EPS/69/8/RA16_C3_EPS_illus_2_N.D_605698.pdf	Illustration 2 : travail plus spécifique de l'attendu « Combiner des actions simples, courir-lancer »
Evaluer	http://cache.media.eduscol.education.fr/file/EPS/70/0/RA16_C3_EPS_lanc_rep_eval_N.D_605700.pdf	Lancer : repères d'évaluation

Adapter ses déplacements à des environnements variés

L'explicitation des attendus de fin de c3	http://cache.media.eduscol.education.fr/file/CA_2/19/1/RA16_C3_EPS_CA2_att_fin_cycle_N.D_609191.pdf	Enjeux et principes d'élaboration
Transformer	http://cache.media.eduscol.education.fr/file/EPS/36/7/RA16_C3_EPS_CA2_bat_mod_nag_N.D_630367.pdf	Bâtir un module d'apprentissage pour le savoir nager
Transformer	http://cache.media.eduscol.education.fr/file/EPS/36/8/RA16_C3_EPS_CA2_illus_1_N.D_630368.pdf	Illustration 1 : travail plus spécifique de l'attendu « Nager en sécurité, dans un établissement de bains ou un espace surveillé »
Evaluer	http://cache.media.eduscol.education.fr/file/EPS/36/9/RA16_C3_EPS_CA2_nag_rep_eval_N.D_630369.pdf	Savoir nager : repères d'évaluation

S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et / ou acrobatique

L'explicitation des attendus de fin de c3	http://cache.media.eduscol.education.fr/file/CA_3/01/2/R/A16_C3_EPS_CA3_att_fin_cycle_N.D_612012.pdf	Enjeux et principes d'élaboration
Transformer	http://cache.media.eduscol.education.fr/file/CA_3/01/0/R/A16_C3_EPS_CA3_bat_mod_danse_N.D_612010.pdf	Bâtir un module d'apprentissage en danse
Transformer	http://cache.media.eduscol.education.fr/file/CA_3/00/8/R/A16_C3_EPS_CA3_illus_1_N.D_612008.pdf	Illustration « Partir d'une tâche complexe en danse »
Evaluer	http://cache.media.eduscol.education.fr/file/CA_3/00/6/R/A16_C3_EPS_CA3_danse_rep_eval_N.D_612006.pdf	Danse : repères d'évaluation

Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

L'explicitation des attendus de fin de c3	http://cache.media.eduscol.education.fr/file/CA4/13/9/RA16_C3_EPS_CA4_att_fin_cycle_618139.pdf	Enjeux et principes d'élaboration
Transformer	http://cache.media.eduscol.education.fr/file/CA4/07/5/RA16_C3_EPS_CA4_ce_qu_il_y_a_a_apprendre_V3_647075.pdf	Bâtir un module d'apprentissage en ultimate.
Transformer	http://cache.media.eduscol.education.fr/file/CA4/07/9/RA16_C3_EPS_CA4_sit_app_V3_647079.pdf	Illustration en ultimate : travail plus spécifique de l'attendu « S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque »
Evaluer	http://cache.media.eduscol.education.fr/file/CA4/21/5/RA16_C3_EPS_CA4_reperes_evaluation_V2_647215.pdf	Ultimate : repères d'évaluation

Le projet pédagogique au cycle 3	http://cache.media.eduscol.education.fr/file/EPS/70/3/RA16_C3_EPS_proj_pedago_N.D_605703.pdf	Projet Pédagogique EPS simplifié pour le cycle 3 dans le 1 ^{er} degré
---	---	--