

ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

Association sportive

COMPOSANTE(S) DU SOCLE COMMUN

- D1-4 | Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps
- D2 | Les méthodes et outils pour apprendre
- D3 | La formation de la personne et du citoyen

Selon les contextes d'enseignement et les choix des équipes, il est possible de s'appuyer sur les activités proposées par l'association sportive de l'établissement pour la mise en œuvre des parcours éducatifs et l'appréciation du niveau de maîtrise de certaines composantes du socle commun. Ceci permet de prendre en compte et de valoriser l'engagement de l'élève dans la vie de son établissement.

ÉLÉMENTS SIGNIFIANTS

- Pratiquer des activités physiques sportives et artistiques (D1-4)
- Coopérer et réaliser des projets (D2)
- Mobiliser des outils numériques pour apprendre, échanger, communiquer (D2)
- Faire preuve de responsabilité, respecter les règles de la vie collective, s'engager et prendre des initiatives (D3)

CONTEXTE

Illustration dans la pratique du sport scolaire.

COMPOSANTES DU SOCLE ÉLÉMENTS SIGNIFIANTS DESCRIPTEURS	ATTENDUS « RÔLES »	LIENS AVEC LES PARCOURS				ACQUISITIONS PRIORITAIRES À L'ASSOCIATION SPORTIVE
		PARCOURS CITOYEN	PES	PEAC	PARCOURS AVENIR	
Domaine 1.4 : Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps Pratiquer des activités physiques sportives et artistiques.	Dans un cadre qui favorise la rencontre, s'engager dans une pratique sportive et artistique, source de bien-être et de santé, de manière volontaire, assidue et approfondie.	X	X	X	X	• Pratiquer régulièrement pour améliorer ses performances et/ou son état de santé. • Gérer son potentiel physique et le niveau de son engagement. • S'entraîner avec assiduité et persévérance. • S'engager et persévérer dans une logique de rencontres sportives et/ou artistiques en équipe.
	S'engager dans les activités de l'AS et dans des projets de performance collective pour représenter son équipe, son établissement dans le respect des valeurs du sport et de la république. « LE PRATIQUEUR »	X			X	
Domaine 2 : Les méthodes et outils pour apprendre Coopérer et réaliser des projets. Mobiliser des outils numériques pour apprendre, échanger, communiquer.	Inscrire son action dans un projet associatif, avec l'école et/ou des partenaires, en lien avec le sport/la santé/la culture.	X	X	X		• Co-organiser et co-gérer une rencontre ou une compétition en s'aidant d'outils numériques. • Respecter les règlements généraux de l'association et ceux du sport scolaire. • Connaître et respecter les règlements liés à ses fonctions lors des rencontres et des compétitions. • Connaître et respecter les règles des APSA lors des compétitions et des rencontres. • Communiquer et diffuser avant, pendant et après les rencontres : alimenter une page Internet de l'association, recueillir les résultats, les images, rédiger des articles pour les mettre en ligne...
	Organiser et gérer des événements sportifs et/ou artistiques et/ou dans un objectif de santé en s'appuyant sur des outils numériques et de communication. « L'ORGANISATEUR »	X	X		X	
Domaine 3 : La formation de la personne et du citoyen Faire preuve de responsabilité, respecter les règles de la vie collective, s'engager et prendre des initiatives. <i>Assumer des rôles et des responsabilités et prendre des initiatives dans l'établissement et/ou dans la classe.</i> <i>S'impliquer dans la mise en place d'un événement dans l'établissement.</i>	De manière volontaire, dans un environnement associatif et dans le respect des instances et des règles qui l'organise, participer à la vie de l'association sportive en prenant des responsabilités dans les différents rôles occupés afin de promouvoir des enjeux sportifs, culturels et/ou de santé. « LE RESPONSABLE »	X	X	X	X	• Assumer une ou plusieurs responsabilités au sein de l'AS : Vice président, membre actif de l'association, capitaine, organisateur, spectateur, arbitre, juge, jeune officiel, secouriste, reporter. • S'engager avec sérieux, dans un esprit éthique et responsable au sein et en dehors de l'établissement. • Respecter les règles de la vie associative : s'inscrire et se licencier • Participer à l'assemblée générale de l'AS, au conseil départemental de l'UNSS, à la commission départementale des jeunes officiels... • Mobiliser des compétences acquises dans le milieu sportif et ou culturel au service de l'AS ou inversement : faire valoir ses équivalences en termes de pratiquant, de jeune officiel, de formateur, de dirigeant. • Participer à des formations de jeune secouriste. • Participer à des campagnes d'éducation, de prévention, de sensibilisation et de formation sur le thème de la santé dans le cadre du CESC par exemple.

Contexte possible pour identifier le niveau de maîtrise des élèves

Le cas échéant, l'appréciation de certains éléments signifiants du socle commun peut tenir compte de l'engagement de l'élève dans les diverses activités proposées par l'association sportive de l'établissement. La détermination d'un niveau de maîtrise peut se faire sur la base d'observations régulières portant sur différents aspects liés à ces activités, y compris la régularité et/ou la diversité des activités réalisées ou encore sur la tenue d'un portfolio numérique par l'élève.

COMPOSANTES DU SOCLE ÉLÉMENTS SIGNIFIANTS « RÔLE »	MAÎTRISE INSUFFISANTE	MAÎTRISE FRAGILE	MAÎTRISE SATISFAISANTE	TRÈS BONNE MAÎTRISE
Domaine 1.4 : Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps Pratiquer des activités physiques sportives et artistiques. « LE PRATIQUEUR »	- Participe à l'AS de façon discontinue (entraînement et/ou compétition et/ou formation). - S'implique de manière inadaptée voire consommériste.	- Participe régulièrement à l'AS dans une activité en priorité, mais pas sur toute l'année (entraînement et/ou compétition et/ou formation). - S'implique et s'engage à titre individuel.	- Participe à plusieurs activités de l'AS de façon régulière sur toute l'année scolaire (entraînement et/ou compétition et/ou formation). - S'engage au service de l'action collective.	- Participe à plusieurs activités de l'AS de façon régulière sur plusieurs années (entraînement et/ou compétition et/ou formation). - L'élève est un atout au service de l'action collective.
Domaine 2 : Les méthodes et outils pour apprendre Coopérer et réaliser des projets. Mobiliser des outils numériques pour apprendre, échanger, communiquer. « L'ORGANISATEUR »	- S'implique très peu dans les tâches liées à l'organisation et à la promotion de l'AS. - Exploite de manière inadaptée les outils numériques mis à sa disposition pour promouvoir la vie de l'AS.	- S'implique de façon ponctuelle, mais avec sérieux, dans des tâches d'organisation et de promotion de l'AS. - Participe à la promotion des activités de l'AS à partir des outils numériques mis à sa disposition.	- S'implique dans l'organisation et réalise de manière efficace les tâches qui lui sont confiées dans le respect des règles et des règlements. - Informe et rend compte de façon factuelle des activités de l'AS à partir des outils numériques mis à sa disposition.	- Réalise de manière autonome les tâches organisationnelles et de promotion qui lui sont confiées et fait preuve d'initiatives (et/ou formule des propositions). - Commente et analyse les activités de l'AS à partir des outils numériques mis à sa disposition.
Domaine 3 : La formation de la personne et du citoyen Faire preuve de responsabilité, respecter les règles de la vie collective, s'engager et prendre des initiatives. « LE RESPONSABLE »	- N'assume pas ou peu son rôle et ses responsabilités au sein de l'AS. - Ne communique pas ou de manière inadaptée avec ses interlocuteurs. - Ne connaît pas les règles et règlements et/ou ne parvient pas à les appliquer. - Se comporte de manière individualiste.	- Assume, en partie, son rôle et les responsabilités qui lui sont confiées au sein de l'AS. - Communique de manière adaptée, mais indépendamment du statut de ses interlocuteurs. - Fait respecter, avec fermeté la règle et les règlements qu'il connaît partiellement. - Se comporte de manière respectueuse.	- Assume son rôle et ses responsabilités au sein de l'AS avec sérieux, en toute équité et sans aucune discrimination. - Communique de manière adaptée en fonction de son statut. Écoute et respecte les différents points de vue. - Fait respecter, avec fermeté la règle et les règlements qu'il connaît. - Se comporte avec fairplay...	- Assume son rôle et ses responsabilités au sein de l'AS avec sérieux, bienveillance, équité, sans aucune discrimination et est force de proposition. - Dans les différentes instances de l'association, est capable de débattre tout en acceptant le point de vue des autres. - Fait respecter, avec justesse, la règle et les règlements qu'il maîtrise. - Incite au fairplay (leader positif).