

Validation des compétences • Palier 2

COMPÉTENCE 1 : LA MAÎTRISE DE LA LANGUE FRANÇAISE

Domaine	Item	Explicitation des items	Actions USEP	Outils USEP à disposition
Dire	<p>S'exprimer à l'oral comme à l'écrit dans un vocabulaire approprié et précis</p> <p>Prendre la parole en respectant le niveau de langue adapté</p> <p>Prendre part à un dialogue : prendre la parole devant les autres, écouter autrui, formuler et justifier un point de vue</p>	<p>Raconter, décrire, exposer Présenter un travail à la classe en s'exprimant en phrases correctes et dans un vocabulaire approprié</p> <p>Prendre la parole devant d'autres élèves et à bon escient : adapter ses propos en fonction de ses interlocuteurs et de ses objectifs</p> <p>Échanger, débattre Participer aux échanges de manière constructive :</p> <ul style="list-style-type: none"> • demander et prendre la parole à bon escient • questionner pour mieux comprendre • rester dans le sujet • situer son propos par rapport aux autres • apporter des arguments ; • mobiliser des connaissances • respecter les règles habituelles de la communication 	<p>Organisation de rencontres sportive USEP : préparation, compte-rendus</p> <p>Débats à visée philosophique autour de thèmes liés au sport, à la santé,...</p> <p>Vie statutaire de l'association</p>	<p>Fiches activités du chapitre «Qu'est-ce qu'une association »</p> <p>Assemblées d'enfants BD « L'Attitude santé Cycle 3 » Site</p> <p>Histoire à bouger « L'Attitude santé Cycle 3 » Site</p> <p>« Remue-méninges » Site</p> <p>Fiches activités du chapitre «Qu'est-ce qu'une association »</p>
Lire	<p>Lire seul et comprendre un énoncé, une consigne</p>	<p>Comprendre des textes (consignes)</p>	<p>Vie de l'association Règles de jeu, d'atelier</p>	<p>Fiches Guide de l'association Contenus de rencontres dans les fiches sportives</p>
Ecrire	<p>Rédiger un texte d'une quinzaine de lignes (récit, compte-rendu) en utilisant ses connaissances en vocabulaire et en grammaire</p>	<p>Rédiger différents types de textes d'au moins deux paragraphes en veillant à leur cohérence, en évitant les répétitions et en respectant les contraintes syntaxiques et orthographiques ainsi que la ponctuation.</p> <p>Maîtriser la cohérence des temps dans un récit d'une dizaine de lignes.</p>	<p>Organisation de rencontres sportive USEP : préparation, compte-rendus</p>	<p>Fiches activités du chapitre «Qu'est-ce qu'une association »</p>

Validation des compétences • Palier 2

COMPÉTENCE 3 : LES PRINCIPAUX ÉLÉMENTS DE MATHÉMATIQUES ET LA CULTURE SCIENTIFIQUE ET TECHNOLOGIQUE

Domaine	Item	Explicitation des items	Actions USEP	Outils USEP à disposition
Nombres et calcul	Résoudre des problèmes relevant des quatre opérations	Résoudre des problèmes relevant des quatre opérations, engageant une démarche à une ou plusieurs étapes, de plus en plus complexes.	Tenir la trésorerie de son association USEP	Fiches Guide de l'association
Grandeurs et mesures	Utiliser les unités usuelles de mesure	Connaître et utiliser les unités usuelles de mesure des durées : heure, minute, seconde, mois, année Calculer une durée à partir de la donnée de l'instant initial et de l'instant final	Tenir le rôle de chronomètreur dans une rencontre sportive USEP Organiser une rencontre sportive USEP : en construire le rétro-planning pour en suivre les étapes	Fichier « Organiser une rencontre » Fiches pédagogiques du Guide de l'association <i>Paf</i>
Organisation et gestion des données	Lire, interpréter et construire quelques représentations simples : tableaux, graphiques	Construire un tableau ou un graphique Interpréter un tableau ou un graphique	Vivre et organiser une rencontre sportive USEP : utiliser des tableaux relatifs aux rotations dans les ateliers,...	Fichier « Organiser une rencontre » <i>Paf</i>
Maîtriser des connaissances dans divers domaines scientifiques et les mobiliser dans des contextes scientifiques différents et dans des activités de la vie courante	Le fonctionnement du corps humain et la santé	Hygiène et santé : actions bénéfiques ou nocives de nos comportements, notamment dans le domaine du sport, de l'alimentation, du sommeil	Ateliers santé Opération nationale santé « A l'USEP, le sport, ça se vit (Vie) ! »	« L'Attitude santé cycle 3 » <i>Site</i>
Environnement et développement durable	Mobiliser ses connaissances pour comprendre quelques questions liées à l'environnement et au développement durable et agir en conséquence	Mobiliser ses connaissances pour comprendre et agir efficacement sur les problèmes : • de pollution de l'air, de l'eau • du recyclage des déchets • de l'activité humaine et de ses conséquences sur l'environnement • de ressources, de pollution, de risque et de prévention • de la responsabilité de chacun face à l'environnement, au monde du vivant, à la santé	Rencontres sportives USEP avec ateliers DD : • Travail autour des déplacements doux • Pique-nique 0 déchet • Ateliers transversaux lors des rencontres autour de l'eau, de la nature,...	« Clés USEP du Développement Durable » <i>Site</i> Thermoplanète

Validation des compétences • Palier 2

COMPÉTENCE 4 : LA MAÎTRISE DES TECHNIQUES USUELLES DE L'INFORMATION ET DE LA COMMUNICATION

Domaine	Item	Explicitation des items	Actions USEP	Outils USEP à disposition
Adopter une attitude responsable	Prendre conscience des enjeux citoyens de l'usage de l'informatique et de l'internet et adopter une attitude critique face aux résultats obtenus	Participer à des travaux collaboratifs en connaissant les enjeux et en respectant les règles	Rencontres USEP autour du monde en utilisant les outils numériques	Rencontres organisées par le Gt DOM-COM : Transocéane Usepmonde Transusep
Créer, produire, traiter, exploiter des données	Produire un document numérique : texte, image, son	<ul style="list-style-type: none"> Créer, produire un document numérique et le modifier Organiser dans un même document des médias différents (texte, image ou son), issus d'une bibliothèque ou de sa propre composition 	Participer aux rencontres organisées par le Gt DOM-COM	Site spécifique : www.usepmonde.net Site
	Utiliser l'outil informatique pour présenter un travail	Utiliser un logiciel simple (un traitement de texte par exemple) pour présenter un travail individuel communicable à l'enseignant	Produire les documents relatifs à l'organisation de la rencontre ou le compte-rendu de sa rencontre	Site spécifique : www.usepmonde.net Site Sites et newsletters départementaux
S'informer, se documenter	Lire un document numérique	Consulter un document à l'écran.	Construire la rencontre à l'aide de documents numériques	Site spécifique : www.usepmonde.net Site Sites et newsletters départementaux
Communiquer, échanger	Échanger avec les technologies de l'information et de la communication	Envoyer et recevoir un message, un commentaire Découvrir différentes situations de communication en mode direct ou différé.	Communiquer pendant et autour de la rencontre	Transocéane Transusep

Validation des compétences • Palier 2







COMPÉTENCE 5 : LA CULTURE HUMANISTE

Domaine	Item	Explicitation des items	Actions USEP	Outils USEP à disposition
Lire et pratiquer différents langages	Lire et utiliser textes, cartes, croquis, graphiques	« Lire et utiliser » recouvrent à la fois la compréhension de ces différents langages et la capacité à les mobiliser dans des productions schématiques, orales ou écrites.	Circulaires d'organisation de rencontres	Documents pédagogiques autour des APS Fichier « <i>Organiser une rencontre</i> » <i>Pal</i> Fiches pédagogiques du Guide de l'association
Pratiquer les arts et avoir des repères en histoire des arts	Inventer et réaliser des textes, des œuvres plastiques, des chorégraphies ou des enchaînements, à visée artistique ou expressive	Participer à un projet créatif individuel ou collectif, en respectant des contraintes.	Rencontres autour des activités artistiques (danse, gymnastique artistique, ...)	Documents pédagogiques autour des APS (mallette défigym,...)



Validation des compétences • Palier 2

COMPÉTENCE 6 : LES COMPÉTENCES SOCIALES ET CIVIQUES

Domaine	Item	Explicitation des items	Actions USEP	Outils USEP à disposition
Connaître les principes et fondements de la vie sociale et civique	Comprendre les notions de droits et devoirs, les accepter et les mettre en application	Connaître l'importance de la règle de droit dans l'organisation des relations sociales	Débats autour de thématiques liées au sport, à la rencontre (son organisation,...)	« Remue-méninges »  « L'Attitude santé »  Fichier « Organiser une rencontre » 
	Avoir conscience de la dignité de la personne humaine et en tirer les conséquences au quotidien	Connaître les règles élémentaires d'organisation de la vie publique et de la démocratie (démocratie représentative, respect de la loi, refus des discriminations de toute nature).	Vie associative au sein de l'association sportive d'école	Guide de l'association
Avoir un comportement responsable	Respecter les règles de la vie collective	Connaître et respecter les règles élémentaires d'organisation de la vie scolaire et de la vie sociale Connaître les règles élémentaires d'organisation de la vie publique, de la démocratie.	Prendre en compte les règles (en particulier de sécurité) des activités pratiquées lors de la rencontre Prendre sa place dans la vie de son association sportive d'école	Documents pédagogiques autour des APS « Livret P'tit Tour »  « L'Attitude santé »  Guide de l'association
	Respecter tous les autres, et notamment appliquer les principes de l'égalité des filles et des garçons	Connaître et respecter les règles de la mixité. S'abstenir de tout comportement violent, sexiste ou raciste.	Organisation de rencontres adaptées à chaque âge, respectant les notions de mixité de genre, sociales, valide-à besoin particulier...	Fiches rencontres Mallette « Sport scolaire et handicap » 



Validation des compétences • Palier 2

COMPÉTENCE 7 : L'AUTONOMIE ET L'INITIATIVE (1)

Domaine	Item	Explicitation des items	Actions USEP	Outils USEP à disposition
S'appuyer sur des méthodes de travail pour être autonome	Être persévérant dans toutes les activités	Mobiliser ses connaissances et ses compétences pour : <ul style="list-style-type: none"> • s'engager dans une tâche à accomplir • se situer dans la réalisation de la tâche pour mener un travail à son terme 	Prendre sa part dans l'organisation et l'encadrement de rencontres Remplir tous les rôles sociaux d'une APS	Fichier « Organiser une rencontre » Pdf Fiches rencontres
	Commencer à savoir s'auto évaluer dans des situations simples	Apprécier la réalisation d'un travail personnel et son adéquation avec la consigne donnée Identifier ses points forts et ses points faibles et quelques-unes de ses lacunes. Se situer dans les étapes d'un parcours d'apprentissage défini par l'enseignant	Construire le parcours sportif et citoyen de l'enfant	Passeport du citoyen sportif Pdf p@rcours sportif de l'enfant Site
	S'impliquer dans un projet individuel ou collectif	Donner les grands axes d'un projet Trouver et tenir sa place à l'intérieur du projet (choisie, imposée) Contribuer activement à la mise en œuvre du projet sur sa durée	Prendre sa part dans l'organisation et l'encadrement de rencontres Prendre sa place dans la vie de son association sportive d'école	Fichier « Organiser une rencontre » Pdf Guide de l'association

J'USEP donc je suis !!



Validation des compétences • Palier 2

COMPÉTENCE 7 : L'AUTONOMIE ET L'INITIATIVE (2)

Domaine	Item	Explicitation des items	Actions USEP	Outils USEP à disposition
Avoir une bonne maîtrise de son corps et une pratique physique (sportive ou artistique)	<p>Se respecter en respectant les principales règles d'hygiène de vie</p> <p>Accomplir les gestes quotidiens sans risquer de se faire mal</p>	<p>Connaître les actions bénéfiques ou nocives des comportements humains.</p> <p>Utiliser ses connaissances notamment dans le domaine du sport, de l'alimentation, du sommeil et de l'hygiène et en tirer les conséquences au quotidien</p>	<p>Vivre des rencontres sportives adaptées à ses capacités</p> <p>Mettre en place des rencontres sportives où tout enfant, quelles que soient ses spécificités, puisse s'épanouir</p>	<p>L'Attitude santé <i>Site</i></p> <p>Formes de rencontres innovantes (coopétition, contrats,...)</p>
	<p>Réaliser une performance mesurée dans les activités athlétiques et en natation</p>	<p>Activités athlétiques Courir vite, courir longtemps, courir en franchissant des obstacles, courir en relais, sauter loin, sauter haut, lancer loin</p> <p>Natation Se déplacer sur une trentaine de mètres</p>	<p>Constitution de rencontres spécifiques à l'athlétisme et à la natation</p> <p>Adhésion de l'USEP au plan « savoir nager »</p>	<p>Défi athlé <i>Site</i></p> <p>Sauv'nage <i>Pal</i></p>
	<p>Se déplacer en s'adaptant à l'environnement</p>	<p>Activités d'escalade Grimper et redescendre sur un trajet annoncé (mur équipé)</p> <p>Activités aquatiques et nautiques Plonger, s'immerger, se déplacer</p> <p>Activités de roue et glisse Réaliser un parcours d'actions diverses en roller, en vélo, en ski</p> <p>Activités d'orientation Retrouver plusieurs balises dans un espace semi-naturel en s'aidant d'une carte</p>	<p>Organisation de rencontres spécifiques aux activités ciblées</p>	<p>Rencontres à la carte (orientation)</p> <p>P'titTour USEP <i>Site</i></p> <p>Documents pédagogiques autour des APS ciblées</p> <p>Fiches rencontres</p>

