

Journées cantonales de formation en éducation physique et sportive

6 et 7 septembre 2016

Atelier 7

Parkour : différencier, enchaîner et évaluer

Formateurs : Romain Capt et Christophe Tacchini

Bref descriptif

« C'est quoi c't'histoire ? » Un moment pour découvrir le parkour à la sauce « scolaire » où vont cohabiter créativité, différenciation et évaluation.

« Pas sûr qu'ce soit pour moi... » Ecole ou gymnase, que vous ayez déjà une certaine pratique avec vos classes ou, au contraire, encore jamais franchi le pas de vous lancer dans l'expérience « parkour », nous chercherons à démocratiser cette discipline, en fonction des exigences actuelles des cycles secondaires 1 et 2.

« Qu'est-ce que j'vais d'voir y faire... ? » Après des idées de mise en train, nous ferons un rappel / survol des mouvements de base et verrons quelques idées de variations didactiques afin de retrouver quelques sensations de franchissements d'obstacles. Puis un accent sera mis sur des exemples d'évaluation en 9e, 10e et 11e années. Des jeux intégrant des mouvements de parkour amèneront aussi une touche ludique à l'activité.

« Et j'y gagne quoi ? » Des docs de travail, des idées pour différencier et pour évaluer vos classes ainsi que des accès sur internet font partie des éléments avec lesquels vous repartirez. Le but est que chacun y trouve son compte !

Le PARKOUR à l'école Créer, jouer, différencier et évaluer

Introduction

Appréhender le changement :

- Profiter de la mise à jour des programmes d'établissements (Sec 1) pour intégrer une discipline récente et dynamique
- S'appuyer sur les moyens d'évaluation traditionnels (agrès) pour rendre mesurable/quantifiable/évaluable une discipline qui se revendique libre

Exemples d'activités simples

Activité à deux avec du matériel simple (dés, jeux de cartes), en amenant des compétences telles que collaboration, mémorisation, créativité ou encore auto-évaluation.

Voir les documents en ligne :

➔ www.christophetacchini.com > accès > formation continue (cf codes ci-dessous)

Exemples de jeux

Intégrer les franchissements d'obstacles dans des jeux connus, en veillant à la sécurité. On se rappellera qu'en couplant la vitesse, la précision et le jeu, le risque d'accident augmente de manière significative.

Exemple : balle assise PARKOUR, jeu du casino PARKOUR, ...

Voir les documents en ligne :

➔ www.christophetacchini.com > accès > formation continue (cf codes ci-dessous)

Méthodologies en ligne

Un répertoire de mouvements de base, adaptés à l'enseignement, est à disposition sur internet. Les méthodologies donnent des pistes afin de progresser pas à pas vers la forme finale (ou une des formes finales possibles)

➔ www.christophetacchini.com > parkour > mouvements

Evaluer du parkour et intégration dans le programme d'établissement

Des propositions de situations d'évaluation en 9^e, 10^e et 11^e année, répondant aux exigences du plan d'études romands et aux normes d'évaluation actuelles, sont disponibles sur la page internet dédiée à l'atelier. Voir les documents en ligne :

➔ www.christophetacchini.com > accès > formation continue (cf codes ci-dessous)

Documents à disposition *

➔ www.christophetacchini.com > accès > formation continue

Nom d'utilisateur : atelierPK2016 Mot de passe : fc_dorigny

Contacts

Romain Capt & Christophe Tacchini
...@vd.educanet2.ch

www.christophetacchini.com
info@christophetacchini.com

