

SESSION 2024

**CAPEPS
CONCOURS EXTERNE
ET CAFEP**

ÉPREUVE ÉCRITE DISCIPLINAIRE APPLIQUÉE

Durée : 5 heures

L'usage de tout ouvrage de référence, de tout dictionnaire et de tout matériel électronique (y compris la calculatrice) est rigoureusement interdit.

Il appartient au candidat de vérifier qu'il a reçu un sujet complet et correspondant à l'épreuve à laquelle il se présente.

Si vous repérez ce qui vous semble être une erreur d'énoncé, vous devez le signaler très lisiblement sur votre copie, en proposer la correction et poursuivre l'épreuve en conséquence. De même, si cela vous conduit à formuler une ou plusieurs hypothèses, vous devez la (ou les) mentionner explicitement.

**NB : Conformément au principe d'anonymat, votre copie ne doit comporter aucun signe distinctif, tel que nom, signature, origine, etc. Si le travail qui vous est demandé consiste notamment en la rédaction d'un projet ou d'une note, vous devrez impérativement vous abstenir de la signer ou de l'identifier.
Le fait de rendre une copie blanche est éliminatoire.**

Tournez la page S.V.P.

INFORMATION AUX CANDIDATS

Vous trouverez ci-après les codes nécessaires vous permettant de compléter les rubriques figurant en en-tête de votre copie.

Ces codes doivent être reportés sur chacune des copies que vous remettrez.

► **Concours externe du CAPEPS de l'enseignement public :**

Concours	Section/option	Epreuve	Matière
ECE	1900E	102	9312

► **Concours externe du CAFEP/CAPEPS de l'enseignement privé :**

Concours	Section/option	Epreuve	Matière
ECF	1900E	102	9312

« Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps » (Programme du cycle 4, 2015).

À partir de priorités que vous aurez définies dans l'établissement au regard des annexes, montrez comment les enseignants d'EPS peuvent les articuler avec cet élément de programme.

Vous justifierez vos choix. Vous illustrerez vos propositions en vous appuyant sur au moins deux activités physiques, sportives, artistiques (APSA), relevant de deux champs d'apprentissage différents, inscrites dans la programmation de l'établissement. Vous étayerez vos propos en vous référant à des connaissances scientifiques, institutionnelles, technologiques et professionnelles.

Annexe 1 – Présentation de l'établissement

1. Population scolaire

L'établissement est un collège de 750 élèves, avec 55% de filles et 45% de garçons. Il est situé dans une ville de 60 000 habitants, dans un environnement privilégié, à proximité de quartiers plus défavorisés. Il participe au programme de mixité sociale de la ville qui vise à fermer certains établissements vétustes et répartir la population scolaire dans différents établissements scolaires de la ville par un système de bus scolaires.

L'hétérogénéité sociale est ainsi marquée avec 58% d'élèves issues de familles dont les professions et catégories socioprofessionnelles (PCS) sont favorisées ou moyennes et 42% de PCS défavorisées. Le taux de boursiers est de 32%.

L'établissement comprend des structures ULIS et UPE2A. La bonne cohabitation de tous les élèves est devenue une priorité éducative pour l'établissement.

2. Axes du projet d'établissement

Axe 1 - Favoriser l'accès pour tous à un socle de savoirs fondamentaux

Axe 2 - Inviter à la rencontre pour construire une culture commune

Axe 3 - Permettre à chacun de s'épanouir durablement

3. Niveau de maîtrise du S4C des élèves de l'établissement en fin de 3^{ème}

Domaines du S4C	Insuf. 10	Fragi. 25	Satisf. 40	Tr. Bon. 50
1.1. Langue française	7,8%	20,6%	49,4%	22,2%
1.2. Langue étrangère ou régionale	4,3%	17,3%	52,8%	25,6%
1.3. Langages mathématiques, scientifiques, informatiques	2,2%	22,7%	51,3%	23,8%
1.4. Langages des arts et du corps	2,3%	18,9%	62,1%	16,7%
2. Les méthodes et outils pour apprendre	4,5%	7,2%	60,2%	28,1%
3. La formation de la personne et du citoyen	9,2%	23%	53,4%	14,4%
4. Les systèmes naturels et les systèmes techniques	7,3%	16,8%	55,4%	20,5%
5. Les représentations du monde et de l'activité humaine	3,1%	11,8%	57,9%	27,2%

Annexe 2 – L'EPS dans l'établissement

1. Axes du projet EPS

Axe 1 - Développer et exploiter ses pouvoirs moteurs

Axe 2 - Combiner avec les différences pour mener des projets collectifs

Axe 3 - S'ouvrir à différentes expériences pour développer son goût de la pratique physique

2. Caractéristiques des élèves

	5ème	4ème	3ème
CG1	Des élèves rapidement en réussite, mais peu enclins à se corriger en dehors des situations de jeu. D'autres élèves n'osent pas se montrer en difficulté. Des difficultés de compréhension des consignes.		Hétérogénéité marquée dans l'intensité des efforts et l'aisance motrice.
CG2	Se dispersent lors des tâches en autonomie. Ils agissent sans se projeter.	Attentistes, prenant peu d'initiatives. Besoin d'être stimulés pour répéter.	Peu de réflexion sur les actions.
CG3	Des élèves volontaires pour prendre des responsabilités. D'autres élèves ont tendance à détourner les rôles qui leur sont confiés.	Difficultés à travailler en dehors de son cercle d'amis, en particulier dans des groupes mixtes. Ils se taquinent.	Des tensions apparaissent régulièrement dans les travaux de groupe.
CG4	Certains se précipitent dans l'activité sans s'y préparer. D'autres redoutent l'effort.	Diminution de la pratique physique extra-scolaire et en AS. De nombreux élèves se plaignent de douleurs liées à la croissance.	
CG5			Des élèves réticents à la pratique physique, ayant recours à des demandes de dispense. D'autres attendent avec impatience le cours d'EPS pour se dépenser. D'autres sont investis dans les pratiques qu'ils préfèrent et perturbateurs dans les autres.

3. Programmation au cycle 4

	5ème	4ème	3ème
CA1	Natation sportive	Combiné athlétique	Combiné athlétique
CA2	Course d'orientation	Escalade	Escalade
CA3	Danse	Acrosport	Danse
CA4	Rugby Lutte	Volley-ball Badminton	Rugby Badminton

4. Les effectifs selon les activités à l'Association sportive

Environ 120 élèves participent à l'AS, dont 38 filles. La moitié des inscrits participe de façon ponctuelle, en fonction du calendrier des compétitions. 5 pratiques sont proposées : la danse, la musculation, le volley-ball, le tennis de table et l'escalade.

Annexe 3 – Extraits de situations vécues en EPS

1. Course d'orientation en 5^{ème}

L'enseignant distribue une carte d'orientation par binôme en prévision d'une course en étoile. Il demande aux élèves de discuter afin de surligner 3 éléments remarquables sur leur itinéraire avant de partir. Dans un groupe, un élève prend la carte et dit à l'autre : « donne-moi la carte et suis-moi, je sais où est cachée la balise ! ». Un autre groupe s'assoit et discute de plusieurs options. Les échanges durent. L'enseignant leur demande de partir. Les élèves partent en marchant et continuent à discuter de leur itinéraire.

2. Rugby en 5^{ème}

L'enseignant présente une situation avec trois attaquants et trois défenseurs placés dans trois zones dans la profondeur du terrain (trois contre un, plus un, plus un). Chaque équipe a 10 tentatives pour marquer un maximum de points en fonction des zones atteintes. Les élèves commencent le match avant le coup de sifflet. Débordés par leur enthousiasme, les élèves continuent à jouer malgré des fautes. Ils oublient de compter leurs tentatives. Certains défenseurs n'ont pas compris les consignes et sortent de leur zone de défense. L'enseignant interrompt le jeu pour rappeler les consignes aux défenseurs. En attaque comme en défense, certains élèves sont limités dans leur engagement par un manque de qualités physiques. Leur contribution au jeu collectif est très réduite.

3. Acrosport en 4^{ème}

L'enseignant met en place des ateliers pour travailler le renversement corps tendu afin que les élèves puissent ensuite intégrer des renversements dans des figures collectives. Dans un atelier placement de dos avec un plinth en mousse, un élève place son bassin au-dessus des épaules puis se laisse rouler comme demandé par l'enseignant. Deux autres essaient. Ils fléchissent leurs bras, se déséquilibrent et tombent lourdement sur le dos. Ils arrêtent et laissent la place aux autres. Trois autres élèves s'amuse à sauter à plat ventre sur le module, puis descendent en roulant. L'un d'eux réalise l'atelier, se relève, puis pousse le plinth en faisant tomber un camarade. Sur l'atelier d'à côté, les élèves rigolent en voyant la chute.

4. Biathlon en 3^{ème}

L'enseignant regroupe les élèves par trois avec des vitesses de référence hétérogènes au sein des groupes, mais homogènes entre les groupes. Ils doivent se relayer pour réaliser un maximum de boucles de 300 mètres en 20 minutes. Chaque coureur a le choix de réaliser une boucle ou d'en enchaîner deux. À chaque transition, le relayeur doit d'abord lancer un vortex et atteindre sa zone cible. S'il atteint la zone cible, il peut partir directement. Sinon, il réalise une boucle de 50 mètres de pénalité. Pendant la situation, de nombreuses discordes apparaissent. Un élève s'exclame : « Regardez Madame, il marche alors qu'il ne fait qu'une boucle à chaque fois. C'est injuste, moi je me défonce, mais on ne peut pas gagner ! ». D'autres sont obligés de s'arrêter parce que leur vortex n'a pas été ramené dans l'aire de lancer.

Annexe 4 - Extraits du Socle commun de connaissances, de compétences et de culture (BO n° 17 du 23 avril 2015)

Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer

Il met en jeu des connaissances et des compétences qui sont sollicitées comme outils de pensée, de communication, d'expression et de travail.

Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit

L'élève parle, communique, argumente à l'oral de façon claire et organisée ; il adapte son niveau de langue et son discours à la situation, il écoute et prend en compte ses interlocuteurs.

Comprendre, s'exprimer en utilisant une langue étrangère et, le cas échéant, une langue régionale

Il maîtrise suffisamment le code de la langue pratiquée pour s'insérer dans une communication liée à la vie quotidienne ; il possède aussi des connaissances sur le contexte culturel propre à cette langue.

Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques, scientifiques et informatiques

Il lit des plans, se repère sur des cartes. Il produit et utilise des représentations d'objets, d'expériences, de phénomènes naturels tels que schémas, croquis, maquettes, patrons ou figures géométriques. Il lit, interprète, commente, produit des tableaux, des graphiques et des diagrammes.

Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps

Sensibilisé aux démarches artistiques, l'élève apprend à s'exprimer et communiquer par les arts, de manière individuelle et collective. Il s'exprime par des activités, physiques, sportives ou artistiques, impliquant le corps. Il apprend ainsi le contrôle et la maîtrise de soi.

Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre

Ce domaine a pour objectif de permettre à tous les élèves d'apprendre à apprendre, seuls ou collectivement.

Organisation du travail personnel

L'élève se projette dans le temps, anticipe, planifie ses tâches. Il met en œuvre les capacités essentielles que sont l'attention, la mémorisation, (...) la gestion de l'effort. Il sait identifier un problème, s'engager dans une démarche de résolution, mobiliser les connaissances nécessaires, analyser et exploiter les erreurs.

Coopération et réalisation de projets

L'élève travaille en équipe, partage des tâches, s'engage dans un dialogue constructif, accepte la contradiction tout en défendant son point de vue. Il apprend à gérer un projet. Il planifie les tâches, en fixe les étapes et évalue l'atteinte des objectifs.

Médias, démarches de recherche et de traitement de l'information

Il comprend les modes de production et le rôle de l'image. Il sait traiter les informations collectées, les organiser, les mémoriser sous des formats appropriés et les mettre en forme.

Outils numériques pour échanger et communiquer

L'élève sait mobiliser différents outils numériques pour créer des documents intégrant divers médias et les publier ou les transmettre, afin qu'ils soient consultables et utilisables par d'autres.

Domaine 3 : la formation de la personne et du citoyen

Elle permet à l'élève d'acquérir la capacité à juger par lui-même, en même temps que le sentiment d'appartenance à la société.

Expression de la sensibilité et des opinions, respect des autres

L'élève exprime ses sentiments et ses émotions en utilisant un vocabulaire précis. L'élève apprend à résoudre les conflits sans

agressivité. Apprenant à mettre à distance préjugés et stéréotypes, il est capable d'apprécier les personnes qui sont différentes de lui et de vivre avec elles. Il est capable aussi de faire preuve d'empathie et de bienveillance.

La règle et le droit

L'élève comprend et respecte les règles communes, notamment les règles de civilité, au sein de la classe, de l'école ou de l'établissement, qui autorisent et contraignent à la fois. Il participe à la définition de ces règles dans le cadre adéquat.

Réflexion et discernement

L'élève est attentif à la portée de ses paroles et à la responsabilité de ses actes. Il apprend à justifier ses choix et à confronter ses propres jugements avec ceux des autres.

Responsabilité, sens de l'engagement et de l'initiative

L'élève coopère et fait preuve de responsabilité vis-à-vis d'autrui. L'élève sait prendre des initiatives, entreprendre et mettre en œuvre des projets.

Domaine 4 : les systèmes naturels et les systèmes techniques

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.

Conception, création, réalisation

L'élève imagine, conçoit et fabrique des objets et des systèmes techniques. Il met en œuvre observation, imagination, créativité, sens de l'esthétique et de la qualité, talent et habileté manuels, sens pratique, et sollicite les savoirs et compétences scientifiques, technologiques et artistiques pertinents.

Responsabilités individuelles et collectives

L'élève connaît l'importance d'un comportement responsable vis-à-vis de l'environnement et de la santé et comprend

ses responsabilités individuelle et collective. Il est conscient des enjeux de bien-être et de santé des pratiques alimentaires et physiques. Il observe les règles élémentaires de sécurité liées aux techniques.

Domaine 5 : les représentations du monde et l'activité humaine

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.

L'espace et le temps

Il sait situer un lieu ou un ensemble géographique en utilisant des cartes, en les comparant et en produisant lui-même des représentations graphiques.

Organisations et représentations du monde

L'élève lit des paysages, identifiant ce qu'ils révèlent des atouts et des contraintes du milieu ainsi que de l'activité humaine, passée et présente. Il exprime à l'écrit et à l'oral ce qu'il ressent face à une œuvre littéraire ou artistique ; il étaye ses analyses et les jugements qu'il porte sur l'œuvre.

Invention, élaboration, production

Il mobilise son imagination et sa créativité au service d'un projet personnel ou collectif. Il développe son jugement, son goût, sa sensibilité, ses émotions esthétiques. Il connaît les contraintes et les libertés qui s'exercent dans le cadre des activités physiques et sportives ou artistiques personnelles et collectives. Il sait en tirer parti et gère son activité physique et sa production ou sa performance artistiques pour les améliorer, progresser et se perfectionner. Il cherche et utilise des techniques pertinentes, il construit des stratégies pour réaliser une performance sportive.