

# Découvrir, vivre, comprendre une forme de pratique - MSA



## En bref

- › **Langue(s) d'enseignement:** Français
- › **Ouvert aux étudiants en échange:** Non

## Présentation

---

### Description

Cette UE s'adresse aux étudiants intéressés par l'intervention et l'encadrement dans les pratiques physiques avec orientation créative/artistique et Ludique. Ils pratiqueront pendant 15 h une activité créative qui leur sera désignée (Danse ou Cirque), ainsi que 15 h d'une activité ludique qui leur sera désignée parmi les activités suivantes : Rugby, Football, Badminton, tennis de Table, Gymnastique.

Un CM de 20 h appuiera ces pratiques sur un plan théorique par des connaissances concernant :

- l'évolution des activités physiques des Français autour du développement de la personne ce dernier siècle,
- la notion de Santé et d'image de soi,
- les qualités physiques nécessaires aux pratiques,
- les objectifs et la structuration d'un échauffement,
- l'adaptation de l'organisme aux efforts et les ressentis que l'on peut utiliser pour réguler et s'entraîner

### Objectifs

---

- Accès à une culture du corps plus riche pour lutter contre les déterminismes notamment en renforçant la présence de l'art et des pratiques sociales ludiques non compétitives).
- Aider l'étudiant à se construire dans les métiers de l'intervention.
- Mobiliser des savoirs, savoirs faire et savoirs être pour : s'initier à concevoir et animer des situations d'apprentissage ou de « rencontres » d'une manière ludique ET pour être capable de participer, et/ou encadrer, des moments de création(s) artistiques. Développer une réflexion sur les notions de créativité et du Ludus en lien avec les activités physiques et/ou sportives par la connaissance et la compréhension des approches de différents auteurs qui font référence en STAPS.

Construire un regard critique sur ces notions complexes

Savoirs technologiques étayant la construction de situation d'apprentissage colorée selon un aspect ludiques et/ou la construction d'une démarche artistique et créative

Savoir-faire pratiques : savoir animer ces situations ludiques et/ou créative. Savoir se mettre en scène lors de cette animation et réguler la pratique de ses pairs.

---

## Pré-requis obligatoires

Avoir répondu au questionnaire santé auprès de la scolarité pour débiter cet enseignement.

Être capable de réinvestir les enseignements EPS du lycée du Champ d'Apprentissage 2 et 4.

Conditions physiques permettant la pratique motrice de façon non compétitive.

*Intérêt pour l'analyse des pratiques par les sciences humaines et sociales (histoire, sociologie, psychologie)*

---

## Contrôle des connaissances

Les CM seront évalués en QCM (3 qcm sur le semestre).

Les connaissances technologiques de chaque activité support des TD seront évaluées en QCM.

Chaque étudiant préparera une intervention qui sera déposée sur la plateforme et notée puis cette intervention sera réalisée devant un groupe de pairs puis évaluée.

Une note de pratique pour chaque activité support sera attribuée.

---

## Informations complémentaires

Il faut une tenue sportive adaptée aux mouvements et éventuellement aux intempéries, notamment des chaussures de running et non des sneakers. Pour le Rugby ou le Football des chaussures moulées seront obligatoires.

Capacité d'accueil : 300 étudiant.e.s

---

## Compétences visées

Être compétent dans les Pratiques Physiques de création et Ludiques par une formation émancipatrice :

- Accéder à une culture riche (activités supports) mais aussi éclairée par les sciences sociales et des connaissances technologiques.
- Développer de nouveaux « pouvoirs moteurs » : Accès à une culture du corps plus riche pour lutter contre les déterminismes notamment en renforçant la présence de l'art et des pratiques sociales ludiques non compétitives).
- Construire une première expérience dans les métiers de l'intervention : Mobiliser des savoirs, savoirs faire et savoirs être pour : s'initier à concevoir et animer des situations d'apprentissage ou de « rencontres » d'une manière ludique ET pour être capable de participer, et/ou encadrer, des moments de création(s) artistiques.

---

## Liste des enseignements

	Nature	CM	TD	TP	Crédits
Pratiques ludiques et créatives	Matière				

## Infos pratiques

---

### Lieu(x)

› Mont-Saint-Aignan