

FAPSA	Semestre 3	Responsable : Sandrine DE CROOS
-------	------------	---------------------------------

Objectifs de l'ECUE en termes de compétences et d'acquis d'apprentissage visés

A l'issue de cet ECUE, l'apprenant aura progressé sur les compétences suivantes du référentiel de la formation :

- B1.1. Manager une équipe de collaborateurs et contribuer au développement des diverses compétences collectives et individuelles
- B1.3. Identifier les éléments de contexte d'un projet et les formaliser : besoins exprimés par un client, politique de l'entreprise, aspects réglementaires...
- B1.4. Adopter un comportement éthique et transparent au regard de la responsabilité sociétale et environnementale

Plus précisément, il sera capable de :

- Prendre des responsabilités via la prise de décisions dans les différents rôles qu'il aura à tenir en tant qu'arbitre et juge.
- Mesurer et contrôler les risques potentiels liés aux pratiques physiques afin d'agir en toute sécurité.
- Prendre en compte ses propres qualités physiques et celles des autres (adversaires et/ou partenaires) afin d'agir/réagir de manière adaptée
- Adapter son comportement et ses actions aux caractéristiques d'une situation d'opposition ou de coopération afin d'assurer une pratique en toute sécurité

Description de l'ECUE

Ultimate : Élaborer un projet de jeu

Sports collectifs et Management de groupe : L'objectif de ce cours est d'acquérir des connaissances basiques relatives à la psychologie sociale, à la dynamique et théorie de groupe, avec des applications directement liées aux Activités Physiques et Sportives

Ultimate : Les principes d'efficacité tactiques : Mises en place de Stacks (Ultimate) pour créer l'incertitude chez l'adversaire

Sports collectifs : .Mise en valeur de leur niveau de maîtrise d'exécution et de performance dans différents Sports Collectifs "Nouveaux et inédits" abordés (Spike Ball, Dodge Ball, Kinball, ...) avec des recherches et une analyse portées sur l'intérêt de ces activités dans le cadre d'une création et/ou d'amélioration de cohésion d'équipes et de groupes ... Kick Off, Bootcamp, Team Bonding, Team Building. La diversité des APS abordée cherche à amener une réflexion chez

l'étudiant ingénieur sur la prise en compte de la diversité des niveaux dans le jeu, la mise en valeur des compétences de chacun et la gestion du genre dans la pratique sportive

Outils spécifiques utilisés :

Ultimate : Fiche support pour construire son projet et s'auto-évaluer

Sports collectifs : Contenus des interventions et documents supplémentaires disponibles sur moodle + utilisation de différents matériels sportifs (KinBall, SpikeBall, Dodge Ball...)

A noter que l'évaluation se fait à travers des captations d'images réalisées par les étudiants selon un scénario qu'ils doivent imaginer et en utilisant des supports ou applications de leur choix

Prérequis
Pas de pré-requis

Références
Cours de pratique - Pas de références bibliographiques nécessaires