

FICHE-TYPE pour UE d'ouverture parcours Licence
ANNÉE UNIVERSITAIRE 2019 /2020

Renouveau avec modification

Suppression

Renouveau à l'identique

Création

Composante ou service assurant la gestion pédagogique de l'UEO : SUAPS

Composante ou service assumant la charge financière de l'UEO : SUAPS

Intitulé de l'UEO : VOLLEY-BALL

UEO Crédité : Oui non

Responsable : Eric MARIZY - Directeur du SUAPS - eric.marizy@univ-avignon.fr

Intervenants : Eric MARIZY – Remy BRUNEL

Semestres concernés : 1 2 3 4 5 6

Public concerné étudiants et personnel : L'ensemble des étudiants de l'UAPV oui non

Capacité d'accueil de cette UEO par semestre : Semestre pair : 30 Semestre impair : 30

Compétences visées :

Compétence 1 : Etre capable d'appréhender et d'utiliser les règles, les codes et les principes de travail nécessaires à l'optimisation de la performance

Compétence 2 : Etre capable de planifier et de gérer une séquence de travail collective

Objectif et contenu :

A travers l'UEO Volley-ball, les compétences générales surlignées seront particulièrement sollicitées.

Développer ces compétences générales sous-tend de s'investir dans l'activité volley-ball à travers des compétences spécifiques à l'activité, constituant ainsi la trame de la formation.

Ces 3 compétences spécifiques sont les suivantes :


- Etre capable de comprendre et d'intégrer dans ses actions la logique de la cible.
- Intégrer les différentes fonctions de chaque joueur, chaque poste et d'intégrer ses actions personnelles dans le projet de jeu collectif.
- Etre capable d'user des trois formes d'incertitudes que sont, le lieu, le temps et l'événement.

Compétence 1	Etre capable de se mettre dans une logique de projet personnel – auto évaluation – et de faire évoluer ce projet
Compétence 2	Etre capable de se situer dans une démarche d'acculturation, de découverte et d'appropriation culturelle (investissement dans une activité inconnue)
Compétence 3	Etre capable de gérer ses limites et de doser ses efforts
Compétence 4	Etre capable d'assumer son image – silhouette, corps _ de prendre conscience des langages et des codes non verbaux- et de les utiliser
Compétence 5	Etre capable de vivre et faire vivre des situations émotionnelles nouvelles et d'en donner une expression
Compétence 6	Etre capable d'appréhender et d'utiliser les règles, les codes et les principes de travail nécessaires à l'optimisation de la performance
Compétence 7	Etre capable d'appréhender l'importance de la qualité de la relation humaine, sur les performances
Compétence 8	Etre capable de planifier et de gérer une séquence de travail collective
Compétence 9	Etre capable de se mettre en position de soutien face à une situation problème d'un collaborateur
Compétence 10	Etre capable d'appréhender l'exposition de soi, l'épreuve ou la confrontation comme un élément de construction personnelle

Pédagogiquement, après les 2 premiers cours dédiés à la co-évaluation et la clarification des règles de l'activité, des équipes homogènes entre elles et hétérogènes en leur sein sont constituées. Ces équipes seront stables sur l'ensemble du cycle d'apprentissage, et remporteront des points à additionner au classement général du championnat interne organisé. Chaque cours sera l'occasion d'aborder un thème spécifique, à travers lequel les équipes construiront une stratégie collective d'affrontement (plan de jeu) et e séquences d'apprentissage au regard de leurs caractéristiques.

L'évaluation sera collective, ce qui signifie que chaque étudiant se verra accorder les points liés aux performances de son équipe (classement général), et pourra représenter son équipe lors de l'évaluation théorique (tirage au sort au sein de l'équipe). La validation de crédits s'opérera si la moyenne entre la note pratique (indexée au classement général) et la note théorique (évaluation écrite portant sur les contenus du cours) est supérieure à 10.

Signature du responsable de l'UEO :



Date et avis du conseil de la composante ou du service de rattachement :