

Comment organiser une séance d'EPS

Ce qui est important pour l'élève c'est de :

- comprendre quand il réussit quelle procédure reproductible a été utilisée et isolée pour cette procédure
- apprendre pour se projeter différent dans le futur
- pour apprendre, il faut un projet : *cela requiert la conviction de sa modificabilité*
- être placé devant un problème que l'on ne peut résoudre et dont l'on cherche la solution
- être placé dans une situation où l'apprentissage a un sens -> *utilitaire, ludique, esthétique*
- orienter l'activité du sujet en cherchant avec lui à se représenter les tâches qui deviendront possibles et leurs critères de réussite.

Pour l'enfant, apprendre en E.P c'est :

- prendre des informations
- entrer en relation avec l'environnement, agir et s'adapter
- modifier son comportement de manière adoptive en utilisant ses ressources face à une situation problème
- devenir capable de produire des réponses variées à des situations, problèmes variés
- se donner des réponses de plus en plus efficaces, contrôlées, adaptées à la situation, permanentes (elles se reproduisent de façon durable)

C'est faire des progrès donc

- perfectionner son apprentissage
- passer d'un comportement à un autre plus élaboré, plus adapté.

Pour l'enseignant faire apprendre en E.P c'est :

- se centrer sur l'activité du sujet, soit de rechercher tout moyen qui permette aux enfants :
 - · de mobiliser leurs ressources motrices, affectives, cognitives
 - · de les développer en quantité et qualité : en se confrontant au réel avec ses difficultés
 - construire des situations d'apprentissage variées, c'est-à-dire des « situations problèmes »
- prenant en compte toutes ces données, c'est développer des stratégies opératoires qui intègrent les principes généraux de l'apprentissage.

Les stratégies opératoires

Ce que l'enseignant doit faire pour construire des situations problèmes.

1. diversifier la situation afin de conduire les élèves à utiliser les ressources qu'ils possèdent, en jouant sur l'environnement matériel

* les ressources affectives

- proposer des situations qui déclenchent l'envie d'initiatives c'est-à-dire
SUSCITER L'INTERET

- proposer un environnement motivant pour que l'enfant ait l'envie de faire quelque chose, se mettre en action, poursuivre un projet moteur.

* les ressources motrices

donner du temps pour apprendre → les ressources cognitives

L'enseignant doit :

- ***laisser les enfants expérimenter tranquillement***, prévoir du temps, prévoir le matériel (en quantité suffisante, incitateur d'actions, facilement « lisible »)

- . pour laisser agir
 - . pour comparer et confronter les réponses trouvées
- prévoir plusieurs entrées ou sorties dans un parcours sur place, en classe.

1. ***Diversifier les situations*** (en jouant sur l'environnement matériel) la variété peut porter sur :
 - les espaces
 - les matériels (gros matériel, petit matériel)
 - varier les consignes
2. ***Proposer des situations*** qui permettent aux élèves en fonction de leurs ressources
 - de les comprendre
 - de leur donner un sens ressources utilisées (affectives, motrices, cognitives)
3. ***Mettre à disposition des élèves*** les éléments nécessaires à leur propre représentation du but et de l'action à mener pour l'atteindre
 - donner une consigne précise (éviter la surabondance des informations)
4. ***Permettre la confrontation des élèves*** avec la complexité
 - tâche complexe : on aborde tous les éléments en situation globale
 - tâche simple : on aborde les éléments séparément, de façon analytique (1 élément=1 tâche)

Les deux types de tâches doivent être utilisés, à condition de les alterner en cours d'apprentissage

tâche complexe : au début d'un apprentissage et à intervalles réguliers au cours de l'apprentissage

tâche simple : pas au début, plutôt au cours de l'apprentissage et à intervalles réguliers
Surtout au cycle 3 où l'enfant commence à contrôler ses gestes en cours d'action.

5. ***Prévoir l'erreur...*** l'utiliser...l'exploiter pour la dépasser
Il est important de prendre conscience des opérations à conduire pour réussir une tâche, c'est en cela que l'on fait « dépasser » l'erreur.
6. ***Valoriser la production des élèves***, la motivation est au cœur des conduites, comment ?
 - en plaçant l'apprentissage dans le cadre du projet
 - en permettant aux enfants de « visualiser » la réussite de leur production.
7. ***Faciliter l'accès aux principes qui régissent les tâches à faire***, pour faire paraître une habileté générale ou compétence.
8. ***Essayer de faire prendre conscience aux élèves*** des opérations mises en œuvre pour réaliser la tâche.

L'enseignant dispose de « moyens de guidage » divers qui vont faire prendre conscience à l'élève des opérations à réaliser pour réussir (notion de stratégie d'apprentissage)

9. ***ne pas faire de pronostic sur la capacité des élèves à apprendre...***

Le module d'apprentissage

La séance : - objectif spécifique (pour le maître)
- objectif opérationnel (pour l'élève)

Le but, ce qu'il doit faire, la consigne.

A. Situation pour entrer dans l'activité

- proposition d'une situation- problème (obstacle à franchir)
- situation riche, permettant d'explorer différentes possibilités, différents niveaux de réussite
- situation permettant de repérer où en est l'élève, par rapport à l'objectif poursuivi
- situation permettant de mettre en valeur les difficultés rencontrées et les causes d'échec

B. Situation pour apprendre

Propositions de nouvelles situations- problèmes avec évolutions, proposant des variantes, elles ont pour but d'aider l'élève à découvrir les règles d'actions nécessaires à sa réussite.

C. Situation de réinvestissement

Réutiliser les règles d'actions découvertes dans d'autres situations

Cycle 1

Auto adaptation

Situation que l'on transforme

Cycle 2

Questionnement

Faire ressortir les critères d'exécution et les règles d'action

Cycle 3

Travail en autonomie

Auto-évaluation

Faire des hypothèses et les vérifier

→ Pour un bon développement de l'enfant, il faut lui faire acquérir des compétences à partir des méthodes

→ Les connaissances sont de l'ordre du savoir

Les compétences sont de l'ordre du pouvoir (pouvoir faire)

→ Les compétences en E.P.S consistent à mobiliser les principes et les règles d'action, de gestion et de méthodes pour produire la conduite motrice adaptée et maîtrisée.

Le but pour l'élève, c'est ce qu'il doit réaliser : natation → parcours

Les critères d'exécution → ce que l'on fait découvrir aux élèves

Titre de l'activité

**objectif général* : titre de la séance

<u>Déroulement de la séance</u>	<u>Temps</u>	<u>Espace</u>	<u>Communication, effets produits</u>
<p>Le projet ? la motivation ?</p> <p>* objectif opérationnel : -tâche de l'élève (<i>ce qu'il faut faire</i>)</p> <p><u>Phase de découverte</u> - objectif énoncé situation problème avec obstacle donner du sens aux apprentissages : avoir un projet Les consignes formulées et connues</p> <p><u>Phase de structuration</u> construction : - la recherche - la confrontation apprentissage d'un nouveau savoir</p> <p><u>Phase de réinvestissement</u> Contrôle des acquis - la régulation (<i>évaluation formative</i>) - la validation (<i>évaluation sommative</i>)</p> <p>Prise en compte par l'enseignant des évolutions (<i>progressions</i>) des enfants dans les apprentissages.</p> <p>Prolongement</p>	<p>Organisation dans le temps et dans l'espace</p> <p>- durée déterminée (<i>chronomètre</i>)</p> <p>- alternance dans les temps</p>	<p style="text-align: center;"><u>Les moyens</u></p> <p>des variantes ≠ règles, lieux ...</p>	<p>* les enfants connaissent l'objectif de la séance</p> <p>* pourquoi ils doivent faire ? (acquérir une nouvelle compétence)</p> <p>* qu'est ce que cela va leur apporter ? - but - tâche - critère de réussite</p> <p>Opérations à conduire (progressions, habiletés nouvelles, progrès dans les conduites motrices...)</p> <p>* prise en compte de <u>l'hétérogénéité, pédagogie différenciée</u> adoptée les situations suivant les ressources, capacités de chacun</p> <p>* <u>prise en compte des stratégies différentes</u></p> <p>projet→motivation→apprentissage→nouvelles compétences→habiletés nouvelles→progrès→acceptation de sa modifiabilité→grandir</p>

La fiche

1. Cadrage :

- compétences spécifiques du programme
- place dans l'unité (module) d'apprentissage
- durée

dispositif : matériel

lieux

consignes

2. Phasage – Déroulement :

- contextualisation
- recherche / exploitation
- application
- traces
- prolongement
- analyse /ou bilan

3. Modalités :

- oral / écrit
- individuel / groupe / collectif / ateliers
- supports d'activités
- aide extérieure (variantes : lieux, règle, matériel...)

son intérêt :

bien cerner « ce que les élèves doivent apprendre » (compétence), bien travailler sur le déroulement et l'intérêt de l'activité proposée, réfléchir sur les moyens (adapter les situations suivant les ressources de chacun , capacités)

la démarche :

+ situation découverte	(ce qu'il y a apprendre « la compétence »)
+ situation de construction	
+ situation de réinvestissement	(ce qu'il y a à faire)
gestion du temps et de l'espace	(tâche de l'enfant dans l'activité)

La démarche : comment je m'y prend pour faire acquérir la compétence par les enfants (apprentissage de méthodes, de procédure) j'utilise des moyens, des outils (j'ai un objectif)

Cadre pour mettre en œuvre des tâches

Objectif :

C'est l'intention du maître en terme de compétences nouvelles à acquérir pour l'élève (d'apprentissages nouveaux) de savoirs.

Consignes pour l'enfant :

Dispositif : c'est l'aménagement du milieu
Les modalités de groupement des élèves

But : c'est la consigne qui va orienter l'action de l'enfant « ce qu'il faut faire »
(objectif opérationnel)

Critère de réussite : indices concrets qui permettront à l'enfant d'évaluer les résultats de son action
traces → valorisation de la réussite, progrès

Opérations à conduire : consignes supplémentaires que le maître peut apporter sur le déroulement de l'action.

- ***Evaluation pour le maître***
Critères de comportement observables
- ***Régulations / adaptations / prolongements***
Possibilités de simplification ou de complexification de la tâche. L'enseignant pourra jouer sur les paramètres de la tâche pour adapter sa difficulté aux ressources de l'enfant et à leur possibilité de progrès ; jouer sur les paramètres matériels pour faciliter les prises d'informations...

Lexique

Compétence :

Elle se manifeste par l'activité du sujet qui réussit de façon systématique et durable, dans une situation particulière.

Contenus d'enseignement :

En E.P.S, les contenus d'enseignement sont les principes, les règles d'action motrices, de leur gestion et des méthodes pour les acquérir.

Un programme est ce qui est enseigné et évalué.

Critère :

En E.P.S, il permet la comparaison entre le comportement obtenu (réponse motrice observable et réelle) et le comportement attendu. Il permet de vérifier les acquisitions et / ou permet de « baliser » l'itinéraire qui y mène (critères de réussite et / ou critères de réalisation).

Critère de réalisation :

Critère qui précise ce qu'il faut faire pendant la phase d'apprentissage, avant qu'on sache le faire, donc en cours de réalisation et pour aider à construire la réalisation. Il est donc nécessaire de choisir et définir les indicateurs (repères observables) qui permettront à l'élève d'estimer s'il va dans le bon sens par rapport à ce qui est demandé.

Critère de réussite

Critère qui concerne les exigences de réalisation terminale, définissant la notion de réussite, toujours relative. Sa manifestation indique qu'une phase d'apprentissage est achevée.

« C'est ce que l'on fait, ce que l'on peut montrer quand on a acquis ou fini l'apprentissage ».

On distingue deux pôles :

- le pôle quantitatif (pourcentages, ...)
- le pôle qualitatif (classement, hiérarchisation des résultats)

Diversification :

Elle caractérise l'action éducative, telle que le professeur la construit, en vue « d'adaptation » qui ont pour but de prendre en compte la diversité des élèves (comportements – types, par exemple)

Habilité

Réalisation d'une conduite motrice efficace pour traiter des situations d'une même catégorie.

Maîtrise

La maîtrise des procédures (construction) ou la maîtrise des résultats (exécution) sont à poursuivre complémentirement en E.P.S.

Performance

Meilleure(s) réalisation(s) possible(s) d'une conduite (motrice).

Par la performance, on apprécie le perfectionnement, l'approfondissement des qualités dans les mêmes conditions de réalisation. C'est une manifestation observable d'une compétence sur le pôle de l'intensivité.

Procédures

Ce sont les opérations spécifiques des tâches dans chaque discipline. Codées, souvent systématisées, elles se définissent par catégorie de problèmes et / ou situations.

Les procédures sont du domaine du construit.

Les procédures sont du domaine du vivant.

Règle d'action

Les règles répondent aux questions :

- « a quelles conditions et comment faire concrètement ? »
- elles sont données à l'élève ou recherchées par celui-ci (connaissances pratiques)
- elles relient et articulent les critères de réalisation
- elles sont à classer

La règle d'action est le liant de critères de réalisation donnée.

Remédiation

Les remédiations ont lieu pendant la phase d'apprentissage : elles concernent dans les situations proposées les « erreurs » possibles, « erreurs » constatées.

C'est une ré-adaptation du fait de l'enseignant qui ré-organise la rencontre tâche / élève.

Savoir

C'est utiliser une connaissance selon une méthode sans préjuger du champ de son instrumentation (ou de mise en œuvre)

Savoir

L'instrumentation, la mise en œuvre se fait dans le champ de l'abstraction, la verbalisation.

Savoir-faire

L'instrumentation, la mise en œuvre se fait dans le champ de l'action.

Savoir être

L'instrumentation, la mise en œuvre se fait dans le champ des valeurs, des rôles.