

L' E. P. S. 4 A 4

Michel FAURE, CPD EPS DA 13

Les 4 tableaux format A4 suivants (l'EPS 4 à 4 !) sont le résultat d'une tentative personnelle de présentation synthétique d'utiles connaissances et considérations faisant partie de la culture commune des enseignants d'EPS.

La présentation en tableaux permet de croiser des données et des affirmations sur lesquelles chacun peut prendre appui pour apporter les nuances, les développements et les illustrations qu'il jugera opportuns.

Ces tableaux ont forcé à la concision, donc au deuil de certaines précisions, et n'échappent donc pas au risque d'apparaître réducteurs ou trop hermétiques.

Mais exploités lors des formations EPS des enseignants du premier degré, ces tableaux rejoindront peut-être le « dossier documentaire EPS d'école ».

➤ **Tableau 1 : « Sens et classification des Activités Physiques Sportives et Artistiques ».**

L'intention est d'aider les maîtres à définir un parcours EPS des élèves dans l'école et à traiter les APSA à partir de leur sens et d'un résumé des I.O.

➤ **Tableau 2 : « Ressources des élèves et objectifs du maître ».**

L'intention est de traduire les objectifs généraux de l'EPS par des objectifs du maître qui concrétisent les diverses évolutions de comportement des élèves à viser en EPS.

➤ **Tableau 3 : « Tâches motrices et démarches pédagogiques ».**

L'intention est de présenter les différents paramètres d'une tâche motrice et d'exposer leurs effets respectifs sur les modes d'apprentissage des élèves et sur les types d'intervention du maître.

➤ **Tableau 4 : « Apprentissage des élèves et pistes d'évaluations ».**

L'intention est de mettre en lumière ce qui est favorable pour que les élèves apprennent en EPS. Les pistes d'évaluation sont à développer en fonction de la nature des activités utilisées.

E.P.S. 1 : Sens et classification des activités physiques sportives et artistiques (APSA)

Compléments aux I.O. de 1985: 3 grands domaines de l'activité physique	Classification d'après Metzler			I.O. de 2008	Exemples d'APSA.	Compétences disciplinaires en E.P.S. 1995 (P. Fernandez)
	Sens	Motif	Paramètres	Compétences spécifiques		
Activités et jeux d'adaptation au milieu physique (naturel ou aménagé)	Réaliser une performance	Faire plus vite plus loin plus haut Par rapport: - à soi -aux autres	Milieu standardisé stable Milieu moins habituel à inconnu Pilotage d'engin	1 Réaliser une performance mesurée. 2 Adapter ses déplacements à différents environnements	<i>Courses Sauts Lancers Combinés</i> <i>Natation</i> <i>Randonnée Course d'orientation Escalade Vélo, VTT Patinage, ski Equitation Voile, kayak, aviron</i>	Développement du répertoire moteur de l'enfant Gestion du rapport sécurité / prise de risque Gestion des efforts variés avec une utilisation optimale de ses possibilités
Activités à caractère gymnique et activités d'expression par le mouvement.	Produire des formes corporelles	Exprimer et communiquer avec son corps	Référence à un code de pointage Sans référence à un code de pointage	4 Concevoir et réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive	<i>Gymnastiques (sol, agrès, avec accessoires)</i> <i>Cirque Danses collectives</i> <i>Expression corp. Danse de création</i>	Communication avec les autres dans des situations d'expression- représentation
Activités et jeux fondés sur la coopération et l'opposition	Gérer un rapport de forces	Dominer l'adversaire	Entre 2 opposants Entre des groupes de plusieurs opposants	3 S'affronter individuellement ou collectivement	<i>Jeux d'opposition Sports de combat</i> <i>Jeux et sports de raquettes</i> <i>Jeux sportifs non institutionnalisés</i> <i>Jeux de cibles : golf, pétanque, ...</i> <i>Sports collectifs</i>	Participation à une action collective de coopération et/ou d'opposition

E.P.S. 2 : Ressources des élèves et objectifs du maître.

Confronté à une tâche motrice en E.P.S., l'élève (ré) agit de manière globale, avec ses ressources du moment, propres à son histoire. Pour réussir au but clairement défini d'une tâche, il devra mobiliser ses ressources pour adapter son comportement aux contraintes particulières de cette tâche.				
on peut distinguer malgré tout des ressources :	Affectives	Motrices	Relationnelles	Cognitives
	L'élève, ses peurs et ses désirs. <i>Racines et moteurs de l'(in)action.</i>	L'élève et sa motricité. <i>Croissance et expériences motrices</i>	L'élève et les autres. <i>Un enjeu social dans la classe.</i>	L'élève et son intelligence. <i>Transversales aux activités scolaires</i>
<p>Objectifs du maître:</p> <p style="background-color: yellow;">aider l'élève à construire des savoirs pour passer de:</p> <p style="background-color: yellow;">... à:</p> <p style="background-color: yellow;">en le mobilisant par des tâches motrices adaptées.</p>	<p><u>d'une émotion envahissante et inhibitrice</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • peur de se faire mal, de perdre ses repères habituels, de ne pas «avoir le temps» • crainte de s'exposer, d'être jugé et dévalorisé • crainte d'échouer et de (faire) perdre • griserie du vertige et de l'exploit, inconscience du danger objectif. <p style="text-align: center;">...</p> <p><u>à une émotion favorisant l'activité et la réussite :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ plaisir de l'activité, de l'effort et de l'engagement physiques ➢ enthousiasme, plaisir du jeu, désir et plaisir de la réussite ➢ tolérance à la frustration liée au stress de la tâche et à l'échec possible ➢ prise de risque mesurée. 	<p><u>d'une juxtaposition d'actions</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • préservant son équilibre naturel • contrôlées par le regard • à forte dépense nerveuse • «explosives», non dissociées à forte dépense énergétique • indépendantes entre elles. <p style="text-align: center;">...</p> <p><u>à un enchaînement d'actions :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ anticipant les déséquilibres ➢ automatisées, à faible dépense nerveuse ➢ dissociées, localisées, actions économiques, pour un effet maximal ➢ coordonnées, subordonnées l'une à l'autre. 	<p><u>d'une activité centrée sur soi</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • rejet, crainte, dévalorisation de l'autre, isolement • désir d'avoir le beau rôle • refus de règles collectives • certitude d'avoir raison. <p style="text-align: center;">...</p> <p><u>à une activité prenant les autres en compte :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ respect et (re)connaissance de l'autre, solidarité ➢ relativisation de sa place et des enjeux du résultat ➢ compréhension de l'utilité des règles, de leur respect, et de leur évolution ➢ attitude d'écoute, envie de négocier ➢ partage des responsabilités. 	<p><u>d'une activité dirigée par sa seule intuition:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • soumise à la «spontanéité» des essais-erreurs • référée à sa seule logique personnelle. <p style="text-align: center;">...</p> <p><u>à une activité basée sur une réflexion organisée :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ rechercher et sélectionner, les informations utiles ➢ observer, décrire, comparer, expérimenter, interpréter, argumenter, négocier, évaluer les actions faites et à faire ➢ définir des règles d'action propres à une ou plusieurs tâches ➢ construire des connaissances sur l'activité physique et les A.P.S.
<p>Compétences visées à l'école. Etre capable de :</p>	<p>-Oser réaliser, en sécurité,...</p> <p>-Agir en fonction d'un risque, reconnu et apprécié, et de la difficulté de la tâche.</p>	<p>-Réaliser des actions de plus en plus complexes.</p> <p>-Gérer ses efforts.</p>	<p>-Participer avec d'autres à des activités collectives</p> <p>-Agir en fonction des autres, selon des règles et dans des rôles divers.</p>	<p>-Prendre en compte ses résultats.</p> <p>-Analyser ses manières de faire.</p> <p>-Anticiper les actions à réaliser.</p>

E.P.S. 3 : Tâches motrices et démarches pédagogiques.

Tableau schématique des niveaux de contraintes de la tâche et des modes d'apprentissage des élèves en EPS.

Tâche motrice	Consignes sur :	Objectifs et interventions de l'enseignant	Activité de l'élève
Non définie.	<p>Le dispositif :</p> <p>-matériel : espaces délimités, petits matériels. ... en sécurité objective</p> <p>-humain : ind. ou en groupes, rôles...</p> <p>-temporel : durées, nbr. de répétitions...</p> <p style="text-align: center;">----- + -----</p>	<p style="background-color: #00FFFF; text-align: center;">Laisser explorer</p> <p>un milieu sollicitant des actions motrices.</p> <p>-invite, encourage.</p> <p>-relance.</p> <p>-intervient sur l'aménagement.</p>	<p style="background-color: #FF0000; text-align: center;">Agit pour lui</p> <p>-se fixe ses propres buts (projet enfantin) et fait ce qu'il sait déjà faire.</p> <p>-fait ce qui lui procure du plaisir.</p> <p>-agit fortuitement avec les autres.</p>
Semi-définie.	<p>Le but de la tâche (du jeu) pour l'élève, assorti ou non de contraintes.</p> <p><i>-donne une orientation, un sens à l'activité de l'élève, une source de motivation.</i></p> <p>Les critères de réussite:</p> <p><i>-taux attendu de réussite du but.</i></p> <p><i>-signal d'achèvement de la tâche.</i></p> <p><i>-moyen d'auto-évaluation .</i></p> <p style="text-align: center;">----- + -----</p>	<p style="background-color: #00FFFF; text-align: center;">Faire rechercher</p> <p>des solutions aux problèmes posés</p> <p>-rappelle les consignes</p> <p>-interroge sur :</p> <p>-l'écart but / résultat</p> <p>-les actions utilisées</p> <p>-les difficultés de la tâche</p> <p>-les actions envisagées.</p> <p>-guide la recherche :</p> <p>-en proposant des actions à expérimenter</p> <p>-en isolant un problème à résoudre.</p>	<p style="background-color: #FF0000; text-align: center;">S'adapte</p> <p>aux problèmes posés</p> <p>-Essaie et se corrige intuitivement.</p> <p>-Evalue sa réussite. Observe, code, compare.</p> <p>-Décrit ce qu'il a fait.</p> <p>-Fait des hypothèses, expérimente.</p> <p>-Argumente ses choix et négocie.</p> <p>-Propose des règles d'action et des modifications de la tâche.</p>
Définie.	<p>Les opérations, actions à effectuer :</p> <p>1-a priori sans relation à un but (exercice à vide).</p> <p>2- pour réussir le but (règles d'action), validées par le groupe comme utiles à systématiser (renforcement).</p>	<p style="background-color: #00FFFF; text-align: center;">Faire reproduire</p> <p>un geste, un enchaînement d'actions</p> <p>1-décrit ou fait décrire ce qu'il faut faire</p> <p>2-démontre ou fait démontrer</p> <p>3-fait répéter et corrige</p>	<p style="background-color: #FF0000; text-align: center;">Reproduit</p> <ul style="list-style-type: none"> • ce que le maître a dit • ce que le groupe a sélectionné <p>- Imite</p> <p>-Répète</p> <p>-S'exerce.</p>

E.P.S. 4 : apprentissage des élèves et pistes d'évaluation.

<p style="text-align: center;">l'identification des apprentissages en jeu en termes de savoirs savoir faire savoir être</p> <p style="text-align: center;">et ses implications dans l'activité du maître</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Savoir être (attitudes) : <ul style="list-style-type: none"> - des exigences morales et sociales: loyauté, écoute et respect des autres ; règles de vie de classe négociées - une organisation de groupes au sein de la classe et des responsabilités réelles données - une attitude du maître intégrant fermeté sur les exigences, patience et confiance dans les progrès des élèves, encouragements à ceux les plus en difficulté. ➤ Savoirs (connaissances) : <ul style="list-style-type: none"> - une définition simple des <i>règles d'action</i> que les élèves devront s'approprier pour mieux réussir dans les activités - une préparation et des prolongements en salle de classe des séances sur le terrain au cours desquels le maître organise <i>un questionnement sur l'activité vécue</i> en favorisant la prise de parole des élèves et ... en l'écoutant attentivement ➤ Savoirs faire (capacités) ou mobilisation des ressources du tableau 2. Pour cela l'enseignant construit son module avec : <ul style="list-style-type: none"> - un nombre suffisant de séances en continuité <i>module d'apprentissage</i> -12h en moyenne- donnant du temps pour agir, reprendre et répéter (voir tableau 3), et stabiliser des habiletés nouvelles - un choix de jeu de départ ou de situation de référence, posant les problèmes spécifiques de l'activité (cf. tableau 1) et adaptés au niveau de résolution possible des élèves (<i>réflexion didactique</i>). - un éventail de jeux de même famille ou de situations d'apprentissage utilisables dans le cours du module. - une régulation distinguant <i>variables pédagogiques</i> (adaptations pour la réussite des élèves) et <i>variables didactiques</i> (évolution de l'activité introduisant de nouveaux problèmes à résoudre) <p style="margin-left: 20px;">- un accès à la documentation spécifique et une aide sollicitée des conseillers pédagogiques EPS.</p>
<p style="text-align: center;">Pistes d'évaluations.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Quand ? il importe plus d'évaluer les progrès des élèves que leurs performances brutes, liées à leurs qualités physiques Cela suppose de faire au début, au cours et à la fin du module des observations collectives et si possible individuelles sur les conduites des élèves dans les activités et sur la qualité de leur participation au déroulement des séances. • Quoi ? L'objet des évaluations est à rapporter aux objectifs du maître (cf. tableau 2), aux critères de réussite propres aux tâches motrices (cf. tableau 3), au sens de l'activité (cf. tableau 1) et bien sûr à la démarche d'enseignement choisie (cf. tableau 3) • Comment ? avec l'aide appropriée du maître, les élèves prennent le recul nécessaire pour parler de leur activité sur le terrain (conduites motrices, ressentis) et l'analyser, produire et exploiter des traces (écrites, visuelles, numériques), associées à d'éventuelles recherches documentaires. A partir de ces informations, l'élève devrait être en mesure de dire, avec ses mots, ce qu'il a appris et ce qui lui reste à apprendre.