

Construire des Projets d'Enseignement Pluridisciplinaires En et Avec l'EPS

Avant-Propos

Ce document est destiné aux collègues ayant suivi les journées « correspondant programme en collège » de mai 2001. Il a pour but de les aider dans :

1. la diffusion, auprès de leur équipe d'établissement des contenus de formation relatifs à l'élaboration de projets d'enseignement pluridisciplinaires En et Avec l'EPS.
2. l'élaboration de la commande passée par les formateurs pour la seconde journée de décembre 2001.

Rappelons que la stratégie de formation développée reposait sur le fait qu'il fallait que les enseignants d'EPS soit « au clair » sur l'activité spécifique à déployer pour construire de tel projet dans leur propre discipline (qui par nature est déjà pluridisciplinaire), pour mieux pouvoir intervenir dans les projets concernant des disciplines différentes, que requiert le collège des années 2000.

Rappelons enfin, qu'il y a là, nous semble-t-il, un enjeu primordial pour la profession, sur le plan de la qualité de la formation de nos élèves en EPS, sur notre capacité à résoudre des problèmes professionnels quotidiens, et enfin sur la place même de la discipline EPS dans la formation générale de nos élèves au collège.

Ce document retrace les trois étapes de la journée

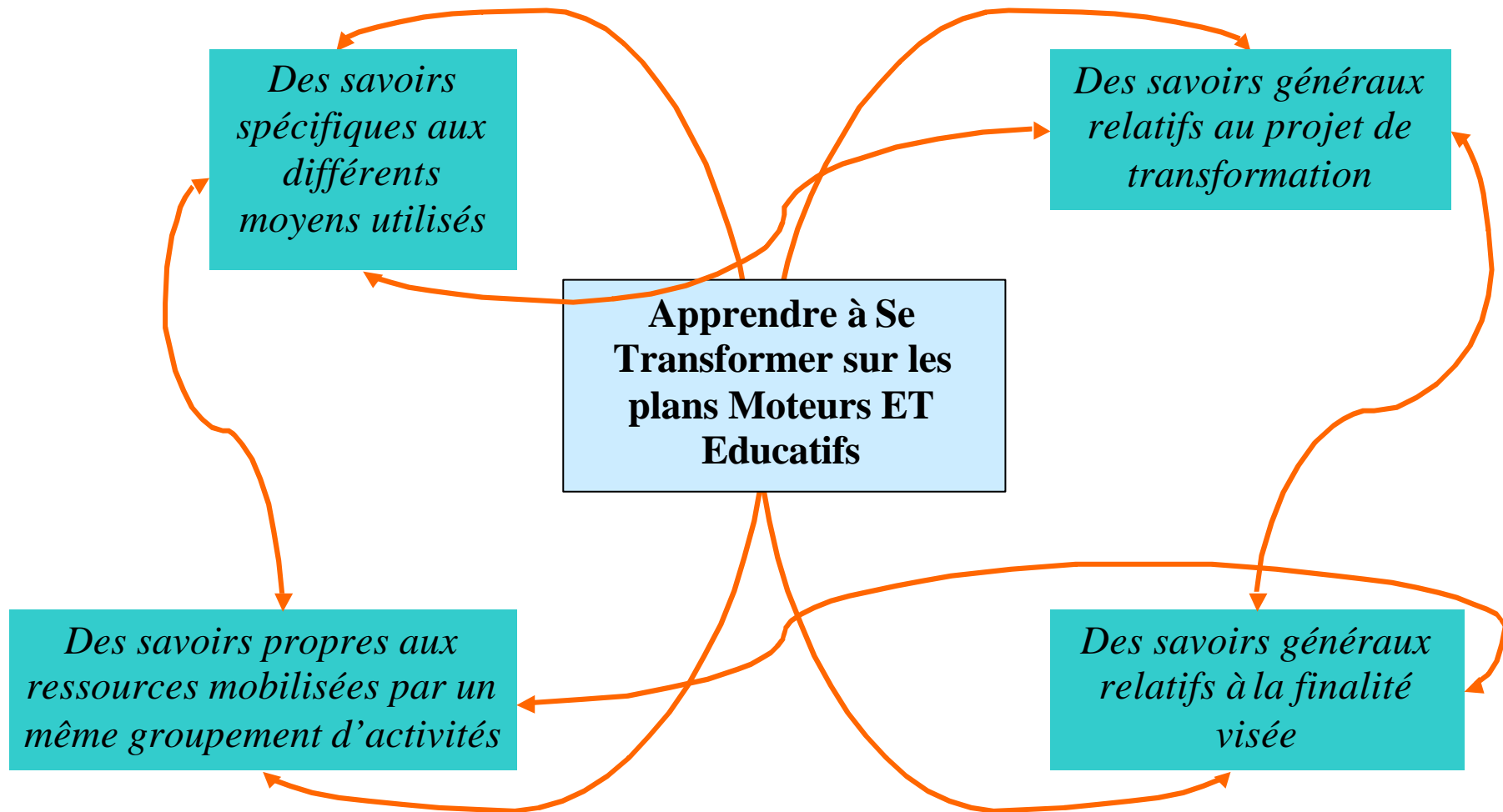
1. une présentation des enjeux du « collège 2000 » pour la discipline.
2. une identification de l'activité à déployer par l'élève dans ce type de projet.
3. une identification de l'activité à déployer par l'enseignant pour permettre à l'élève de développer cette activité.

Le collège des années 2000 : une lecture des orientations ministérielles ¹

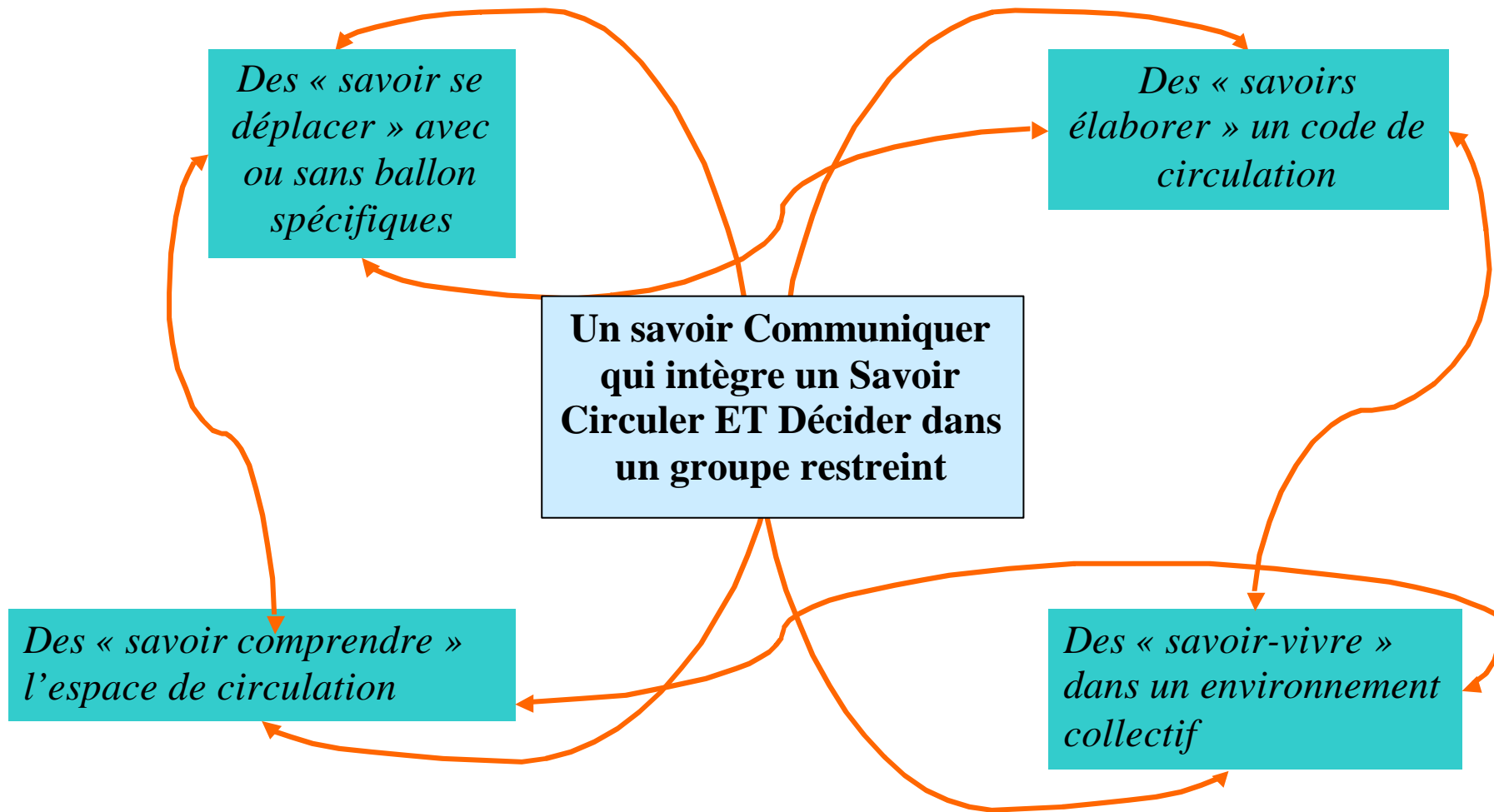
- Un collège pour Tous ET un collège pour Chacun.
- Education ET instruction : le développement de compétences « disciplinaires » ET « civiques ».
- Apprentissage de Connaissances ET acquisition de Compétences.
- Des activités Disciplinaires ET des activités Interdisciplinaires.
- *Un pilotage central ET une autonomie pédagogique et financière des établissements.*
- *Une évaluation des Elèves ET du projet d'Etablissement.*

¹ Conférence de Jack Lang : orientation sur l'avenir du collège
Préparation de la rentrée 2001 dans les collèges BO N°24 du 14 juin 01

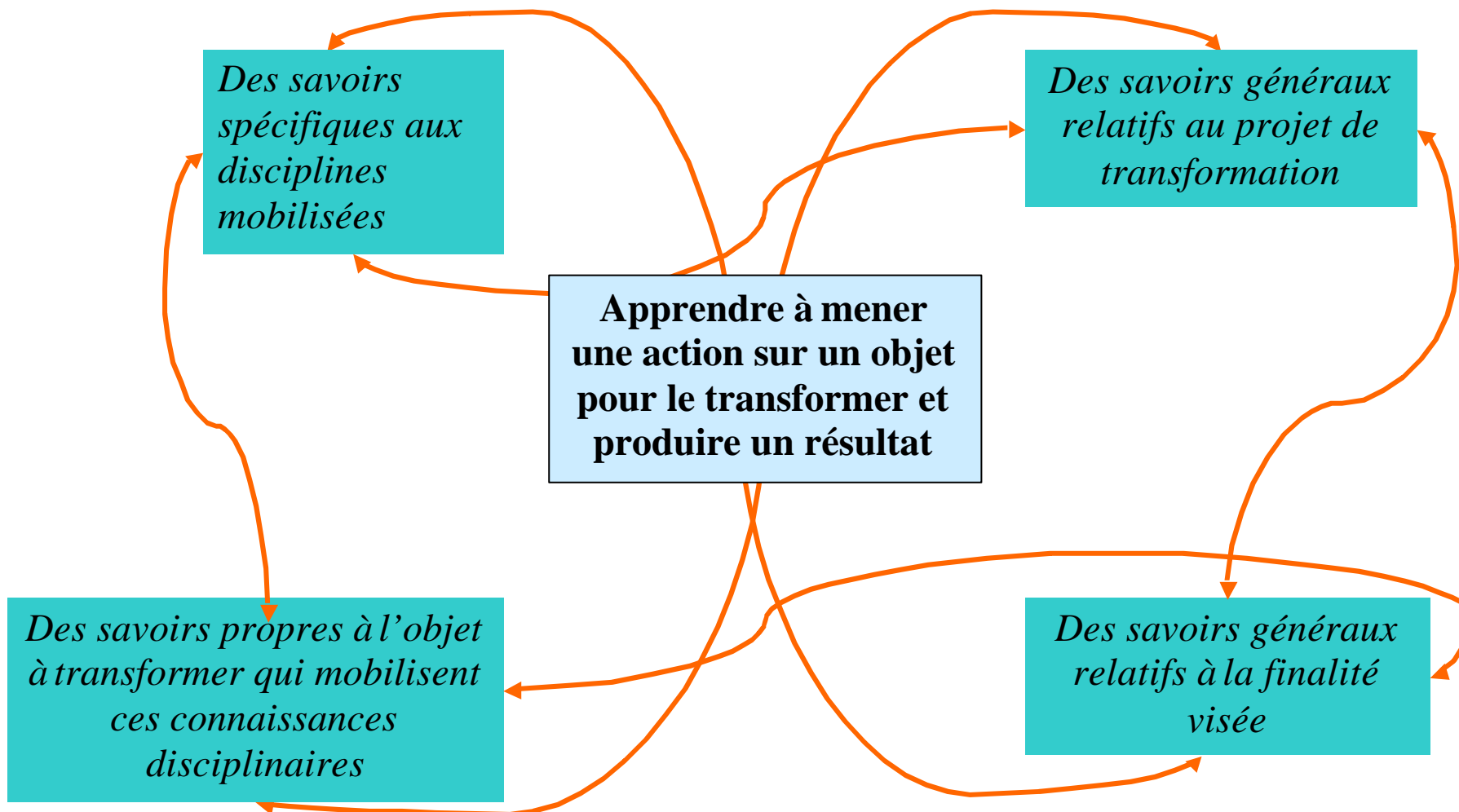
Apprendre en EPS : Acquérir et Mobiliser des connaissances différentes, spécifiques et similaires pour apprendre à « intervenir sur soi » ET à « savoir vivre »



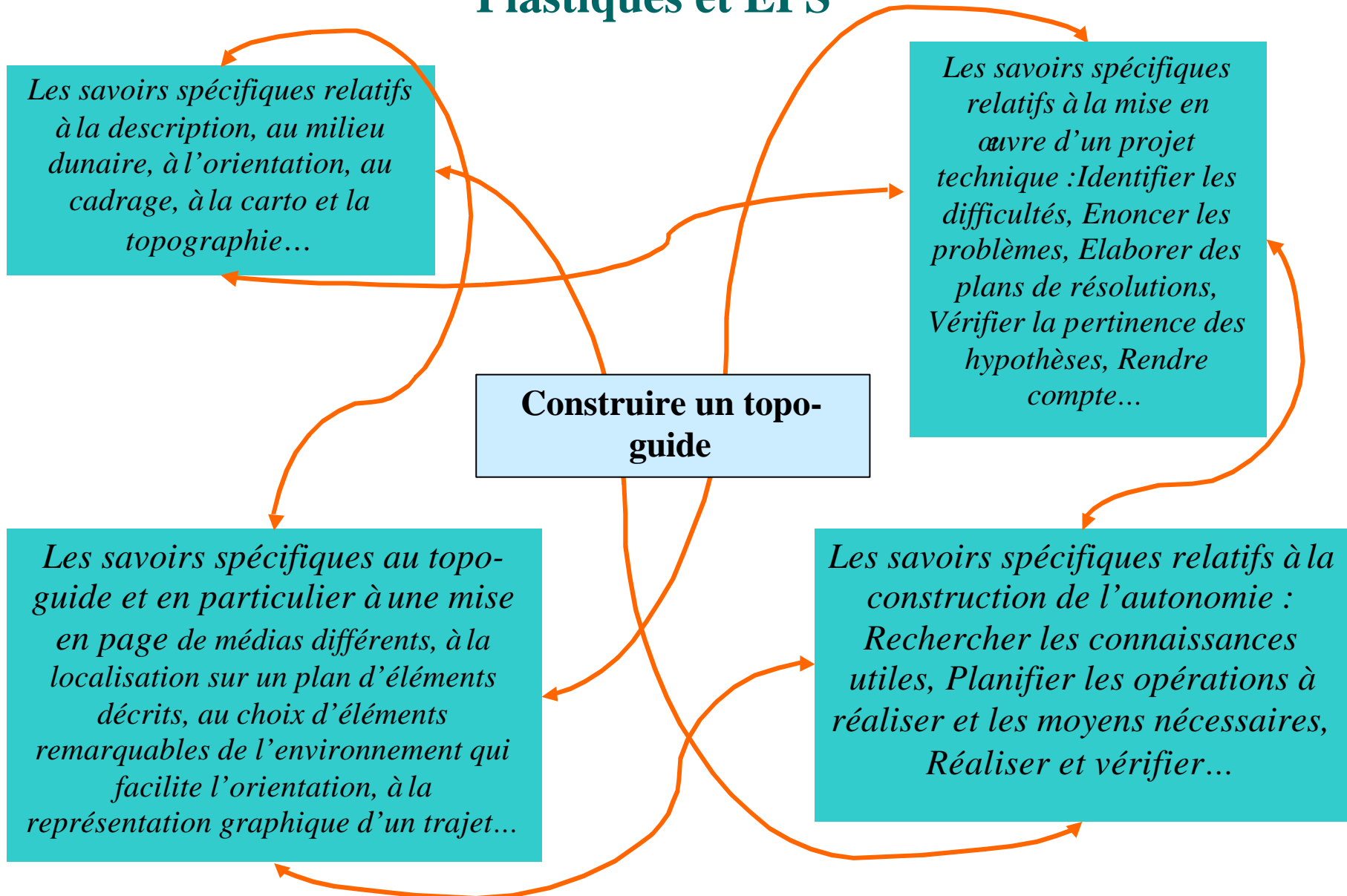
L'exemple des Activités de Coopération et d'Opposition



Apprendre dans des projets pluridisciplinaires : Acquérir et Mobiliser des connaissances spécifiques et ou similaires issues de disciplines différentes



Un exemple : la construction d'un topo-guide qui mobilise Français, Sciences et Vie de la Terre, Histoire-Géographie, Arts Plastiques et EPS



Des pratiques pluridisciplinaires : un « va et vient » entre des pratiques d'enseignement qui fédèrent et / ou intègrent.

Des Pratiques Fédérées

- Un rôle motivationnel facilitateur de l'apprentissage de savoirs.
- Un objet à étudier.
- Une juxtaposition de connaissances.
- Une acquisition de connaissances.
- Une multiplicité d'obstacles relatifs à chacun des champs de connaissances disciplinaires et spécifiques à chacun.
- Un partage des tâches selon le niveau de chacun.
- Une progressivité linéaire subordonnée aux niveaux de connaissances disciplinaires.

Des Pratiques Intégrées

- Un rôle informationnel d'un savoir « moyen » et non « but ».
- Un objet à re-construire.
- Une intégration de connaissances.
- Une mobilisation de connaissances.
- Des obstacles communs à vaincre par tous spécifiques à l'activité de mobilisation.
- Un processus d'apprentissage commun.
- Une progressivité construite à partir de ruptures dans l'activité sollicitée.

La nature de l'activité de l'élève est au cœur de plusieurs Problématiques dans les projets d'enseignement pluridisciplinaires

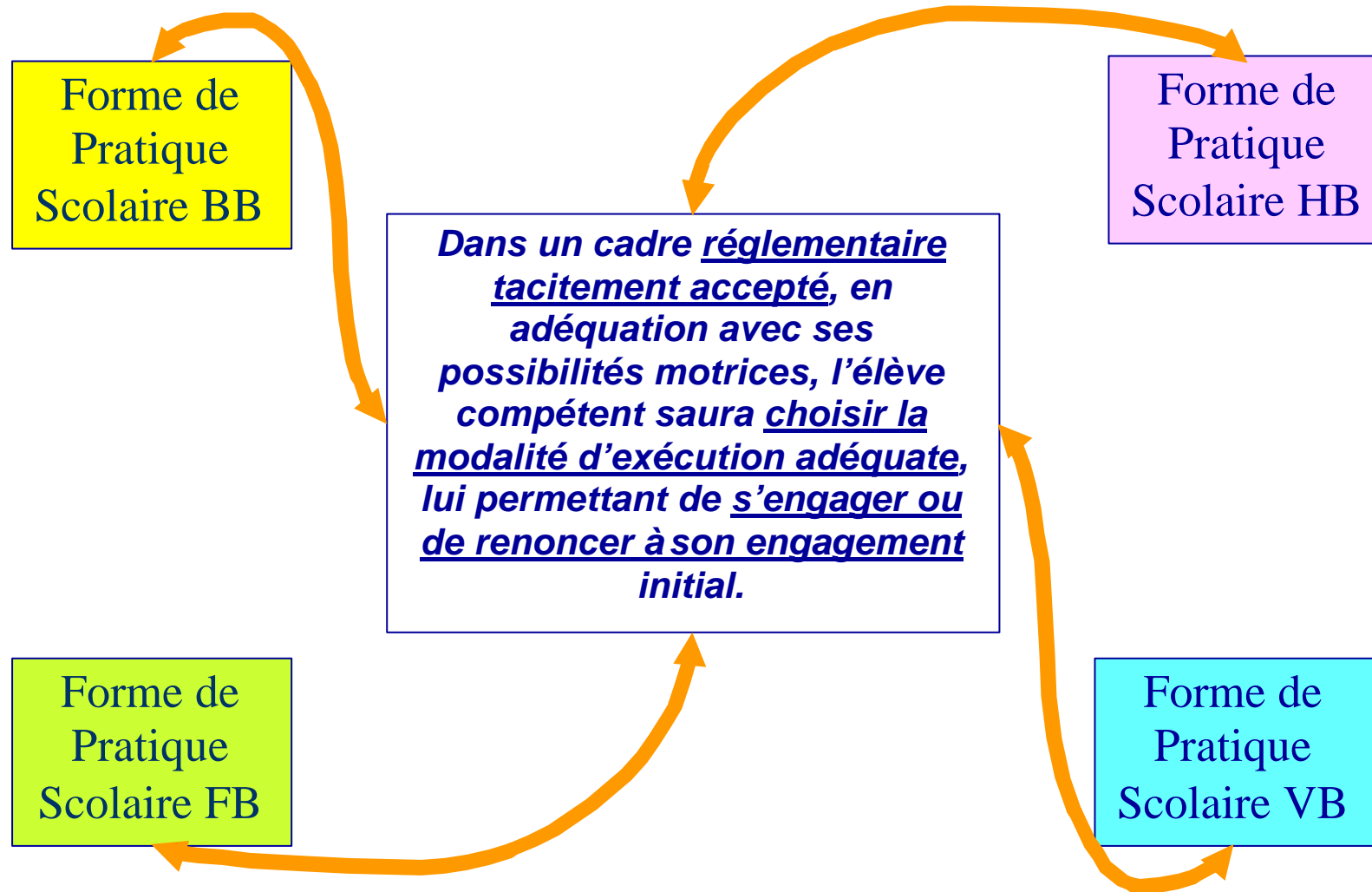
- Une problématique de la Transversalité en acte
 - ✓ *La nature de l'activité de l'élève en EPS : une compétence qui intègre en acte des visées de transformations motrices et des visées éducatives interdépendantes.*
 - ✓ *Le développement d'une même activité au travers de différents milieux de pratiques scolaires.*
 - ✓ *Une distinction entre l'activité du pratiquant et les aspects visibles de sa pratique*
- Une problématique de la Construction des savoirs
 - ✓ *Unir connaissances ET mises en relation de ces connaissances.*
 - ✓ *Des connaissances mobilisées qui dépendent de la nature de l'activité à solliciter.*
- Une problématique de la Progressivité de ses acquisitions
 - ✓ *Une complexification d'une même activité sur un même niveau d'enseignement.*
 - ✓ *Des activités différentes à chaque niveau d'enseignement.*

Un élève physiquement éduqué : quelques propositions

- *L'objet de l'EPS n'est pas dans les APS. Il résulte d'une définition de ce qu'attend la société d'un élève « physiquement éduqué » à l'issue d'un cursus scolaire. Il se décline, à chaque niveau d'enseignement, au travers d'une activité adaptative spécifique à la forme de pratique scolaire mise en place.*
- *Son étude amène l'élève à développer des compétences sollicitant simultanément et de façon articulée des visées de transformation motrices (le savoir intervenir sur soi) et des visées éducatives (le savoir vivre).*
- *L'accession à la culture dans les pratiques physiques scolaires se situe dans l'activité fonctionnelle des experts, porteuse des aspects formateurs évoqués ci dessus, et non, dans les formes extérieures de cette activité.*

Transformation Motrice	Objets de l'EPS	Visée Educative
Savoir provoquer des effets sur ses ressources.	Savoir S'Entraîner	Savoir Planifier à moyen ou long terme des transformations.
Savoir circuler.	Savoir Communiquer	Savoir décider au sein d'un groupe.
Savoir faire des choix techniques et tactiques	Savoir S'Affronter	Savoir relativiser les forces et faiblesses de chacun
Savoir Se Montrer.	Savoir S'Assumer	Savoir Gérer un stress.
Savoir Adopter une Locomotion Efficiente et Economique.	Savoir Performer	Savoir prendre des risques calculés.
Savoir Evoluer en Sécurité en milieu aquatique.	Savoir (se) Sauver	Savoir Secourir.
Savoir piloter son Corps dans des espaces inhabituels.	Savoir S'Engager	Savoir Décider avec lucidité dans l'activité en cours.
Savoir articuler choix tactiques et techniques.	Savoir se Confronter	Respecter l'intégrité de soi et de l'autre.

L'élève développe une même activité au sein de différentes formes de pratiques scolaires : un exemple en 6^{ème}

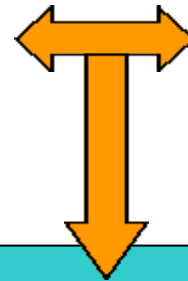


A chaque niveau d'enseignement, l'activité de l'élève renvoie à différents aspects d'une activité d'expert choisis pour leur caractère formatif

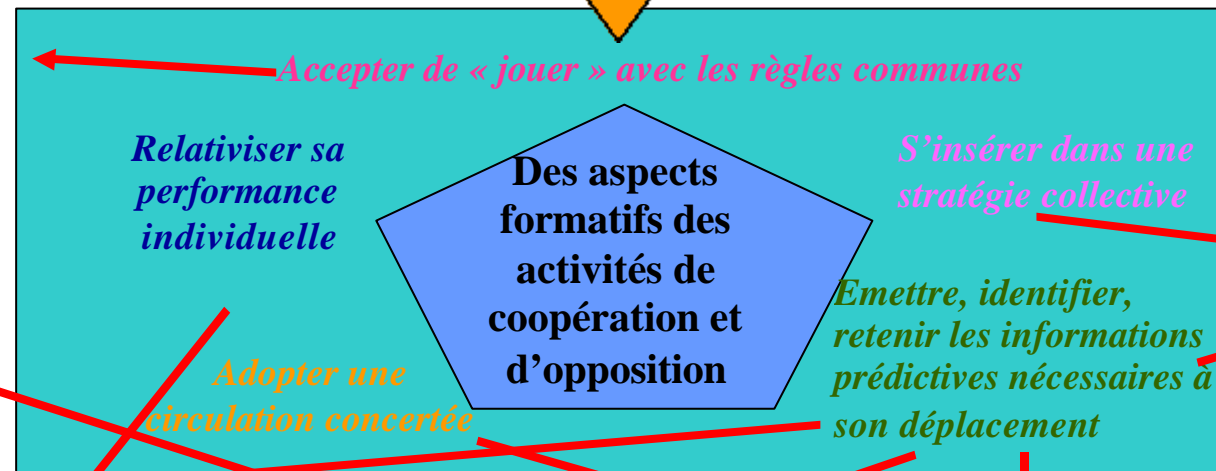
Savoir Communiquer

Savoir circuler dans des conditions aléatoires

Savoir décider au sein d'un groupe restreint



En 6ème / 5ème
S'engager seul ou y renoncer dans le cadre de règles tacitement acceptées

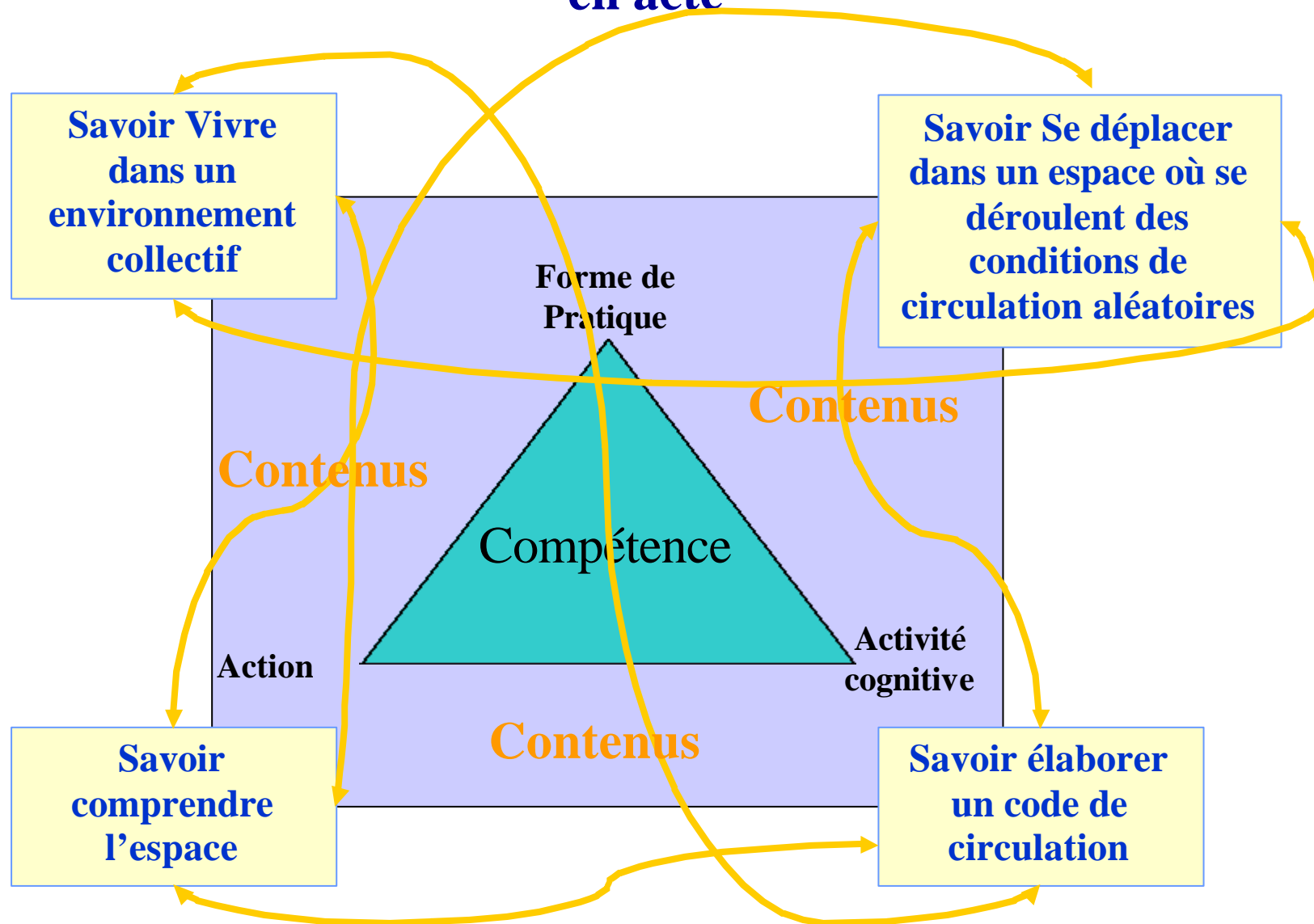


En 1ère /Term.
Décider dans le cadre de stratégies élaborées par d'autres

En 5ème /4ème/ 3ème
Se mettre au service ou dépendre de ses partenaires pour décider en fonction de leurs possibilités

En 3ème/2ème/1ère
Circuler selon un code préalablement élaboré en commun

La compétence visée détermine la forme de pratique scolaire propice à son développement et les connaissances à mobiliser en acte



Des règles de constructions à mobiliser pour mener un processus d'apprentissage qui s'inscrit dans la durée

1. L'élève est confronté à une contrainte :

- ❖ qui l'empêche de réussir avec ses seuls acquis
- ❖ sans pour autant induire la solution
- ❖ dans un contexte similaire au milieu de pratique,
- ❖ où le problème identifié se pose souvent à tous.

2. L'activité déployée par l'élève est :

- ❖ commune à tous.
- ❖ spécifique à un niveau d'enseignement, quel que soit le niveau d'habileté.
- ❖ significative d'une rupture avec leur activité usuelle et en devenir.

3. L'élève apprend en expérimentant :

- ❖ des solutions
- ❖ sous la forme de mises en relation de connaissances en acte
- ❖ ces connaissances sont issues de champs différents
- ❖ il identifie les effets de ses essais sur le résultat de son action.

Compétences poursuivies en 5ème / 4ème

En Basket

Dans le cadre d'un rôle lui permettant de se mettre au service d'un partenaire ou d'en bénéficier, en fonction de ce qu'il sait de ce qu'il sait faire, l'élève compétent saura par ses trajets et trajectoires modifier ou conserver les rappports topologiques de l'échange.

En Volley

Dans le cadre d'un rôle lui permettant de se mettre au service d'un partenaire ou d'en bénéficier, en fonction de ce qu'il sait de ce qu'il sait faire, l'élève compétent saura par ses trajets et trajectoires modifier ou conserver les conditions de l'attaque.

Des formes de pratiques en 5ème / 4ème

En Basket

Jeu sur terrain latéral en 3X3. 1 élève par équipe assument le rôle de coach. Chaque équipe est composée de 4 joueurs de niveau A, B, C, D.

Un match se déroule en 4X2mn.

Toutes les 2mn un joueur de même niveau assume un rôle spécifique.

On marque 1 point quand on touche le cercle par dessus et 2 points si la balle pénètre.

Le porteur de balle est invulnérable à l'arrêt. Une reprise de dribble est autorisée.

Dès qu'un point est marqué il y a remise en jeu en touche.

Celui qui change d'équipe devient le meneur dribbleur qui ne peut tirer. Il se met au service de ses partenaires qui eux sont des tireurs qui ne peuvent dribbler.

En Volley

Jeu sur terrain de 4m sur 12m en 2X2. Le filet est situé à 3,05m. Chaque équipe est composée de joueur de niveau A, B, C, D.

Un match se déroule en 3(2X2mn). Toutes les 2X2mn la nature de l'affrontement entre 2 équipes change : ABXAB et CDXCD, ACXAC et BDXBD, ADXAD et BCXBC.

Le rebond est autorisé entre chaque touche de balle. La frappe à deux mains est obligatoire.

Un seul joueur par équipe peut renvoyer la balle chez l'adversaire. Ce joueur change toutes les 2mn.

Le service s'effectue à deux mains derrière une ligne située à 3m du filet et ne peut donner à un point direct.

Il y a point dès que l'adversaire n'arrive pas à frapper un ballon à deux mains, quand ce n'est pas l'attaquant qui renvoie chez l'adversaire ou quand la balle sort des limites.

Des connaissances en 5ème / 4ème

En Basket	En Volley
<p>Les postures d'échange de l'arrière et de l'avant L'exclusion du défenseur du futur receveur.</p>	<p>La modulation de la trajectoire à partir d'un même plan de frappe. Un déplacement qui prend en compte l'orientation du plan de frappe à la réception.</p>
<p>Les conditions d'un jeu d'appui en dribble OU en passe. Les rapports topologiques des joueurs impliqués par l'échange (dominant, dominé) Le savoir de ce que l'autre sait faire. La localisation dans l'espace des joueurs impliqués par l'échange.</p>	<p>Les conditions de la sauvegarde, de la conservation ou de l'attaque Les rapports topologiques des joueurs impliqués par l'échange (dominant, dominé) Le savoir de ce que l'autre sait faire. La localisation dans l'espace des joueurs impliqués par l'échange.</p>
<p>La coordination des trajets entre le porteur et le receveur quand la balle en avant ou en arrière de l'espace de jeu.</p>	<p>La coordination des trajets entre le réceptionneur et son partenaire quand la balle en avant ou en arrière de l'espace de jeu.</p>
<p>La prise en compte des possibilités de chacun pour émettre des avis sur la circulation de l'équipe.</p>	<p>La prise en compte des possibilités de chacun pour émettre des avis sur la circulation de l'équipe.</p>

Des SRP en 5ème / 4ème

En Basket

- Match de 4(3x2mn). Pendant 3x2 ni le meneur ni le manager ne changent.
- Seul le meneur peut échanger en avant.
- 2 passes en avant maximales par possession.
- Reprise de dribble autorisée
- Match sur terrain latéral.
- A chaque temps mort l'équipe se met d'accord sur le trajet du futur receveur, qui, quand, où, en fonction de la position dans l'espace de jeu et de la posture du porteur.

En Volley

- Le match se compose de 3x1mn30 avec le même partenaire et avec un temps mort de 1mn entre chaque séquence. Changement de partenaires toutes les 3x1mn30.
- 1 passe minimum, 2 passes au maximum.
- Tour des plots obligatoire après chaque renvoi chez l'adversaire.
- A chaque temps mort il y a définition de la trajectoire du passeur, point haut et point d'impact en fonction de sa position dans l'espace de jeu et de sa posture

Les « qualités » des 2 SRP

	En Basket	En Volley
Contrainte	<p>« Seul le meneur peut échanger en avant » renforce son rôle de passeur décisif et la dépendance des autres.</p> <p>2 passes maximum en avant l'amènent à chaque possession à choisir entre une distribution de l'avant ou de l'arrière de l'espace de jeu.</p>	<p>1 passe minimum m'oblige à choisir entre sauvegarder ou construire.</p> <p>2 passes maximum m'obligent à choisir entre attaquer ou faire attaquer.</p>
Contexte	<p>La reprise de dribble permet au meneur à chaque possession de « trouver » les postures permettant le jeu d'appui par dribble ou par passe.</p>	<p>le choix entre sauvegarde, construction ou attaque, passe par la possibilité pour le réceptionneur d'être en difficulté.(positionnement des plots en avant sur le coté).</p>
Paramètre	<p>La définition des trajets en fonction de la position du joueur d'appui et de ses possibilités.</p>	<p>la définition de la trajectoire pour conserver ou attaquer (point haut et point d'impact) en fonction du receveur.</p>

Commande pour la 2ème journée

- Construire deux situations d'apprentissage pour deux formes de pratiques différentes dans un même groupement à un même niveau d'enseignement.
- Construire une situation d'apprentissage à un autre niveau d'enseignement dans ce même groupement.

Activité de l'élève

- Visées éducatives ET motrices poursuivies
- Compétence visée
- Milieu de pratique
- Connaissances à mobiliser
- Contenus

Activité de l'enseignant

- Situation d'apprentissage
- Contrainte
- Contexte
- Paramètre