

# Concevoir une compétence soclée en EPS

# LE PLAN DE FORMATION

# Le plan de formation 2016/2017

**Public désigné**

**Public Volontaire**

**SAVOIR CONCEVOIR LE SAVOIR**

**SAVOIR CRÉER LES CONDITIONS  
DE SON ACQUISITION**

- **Savoir concevoir une compétence scolaire**
- **Savoir définir les savoirs des activités de la compétence**
- **Savoir définir l'activité cognitive complexe qui mobilise les activités d'une même compétence**

- **Savoir créer les conditions d'exercice de la compétence**
- **Savoir dévoluer les savoirs des activités qui la compose**
- **Savoir identifier des degrés dans la compétence**

# Les activités à développer en journée disciplinaire

- J1 Présentation des nouveaux programmes et illustration de pratiques nouvelles qu'ils engendrent.
- J2 Concevoir une "compétence en EPS A PARTIR du socle ».
  - ↳ une commande : décliner une même activité soclée dans 2 activités disciplinaires différentes.
- J3 Définir et spécifier les SAVOIRS d'une compétence scolaire en EPS.
- J4 Définir l'activité COGNITIVE COMPLEXE qui détermine la compétence
  - ↳ une commande :

# La commande N°1

**Elaborer en conseil d'établissement la programmation de 2 compétences ayant les caractéristiques suivantes :**

- ✓ Choisir une activité soclée correspondant à un « besoin spécifique » non disciplinaire de son établissement au cycle 3.
- ✓ Choisir deux objets d'APSA issues de 2 champs d'apprentissage différents qui semblent les plus appropriés pour développer cette activité soclée.
- ✓ Caractériser cette activité soclée par les opérations spécifiques que les élèves auront à y mener.
- ✓ Décrire l'activité spécifique de vos élèves dans ces activités

# Le programme de la journée

- **Comprendre la déperdition du socle et y remédier : avancées et limites des documents d'accompagnement, propositions du réseau.**
- **Définir et faire développer des ACTIVITES SOCLEES non disciplinaires.**
- **Identifier les relations entre le disciplinaire et le soclé au sein d'une même compétence.**

# **Pourquoi le socle ne s'enseigne-t-il pas ET pourquoi faut il l'enseigner ?**

- **La déperdition du socle**
- **Un socle simpliste**
- **Un socle ne s'enseigne pas**

# LA DEPERDITION DU SOCLE



# LES CAUSE DE LA DEPERDITION DU SOCLE

- Un socle "MAGIQUE"
- Un socle « ANTI DEMOCRATIQUE »
- Un socle « INDUIT » d'acquisitions disciplinaires
- Un enseignant « APPLICATEUR »

# LA DEPERDITION DU SOCLE

## 1. Un socle "MAGIQUE"

- Il disparaît au fur et à mesure de sa mise en oeuvre dans les pratiques, MAIS réapparaît et devient essentiel dès qu'il s'agit de porter un jugement sur l'élève et / ou défendre la discipline
- Il est réclamé par les enseignants quelle que soit la discipline
- Il apparait fondamental mais jamais enseigné en tant que tel car dépendant d'une maîtrise disciplinaire

## 2. Un socle démocratique

- Il a pour fonction de faire accéder l'ensemble des élèves aux « ACTIVITES COGNITIVES TRANSVERSALES ET SOCIALES » auxquelles seuls 20% de la population scolaire accèdent actuellement.
- Le problème réside dans le fait que ces 20% ont acquis sans apprentissage, le plus souvent grâce à leurs origines familiales.

## 3. Un socle INDUIT d'acquisitions disciplinaires

- Il est amené à préciser le disciplinaire en le refermant sur des objets ciblés et s'oppose à l'encyclopédisme d'une pratique dominante aux multiples objets incompatibles avec le temps scolaire
- Il est lui-même encyclopédique de par sa déclinaison dans les documents d'accompagnement
- Il est considéré comme la conséquence d'une pratique physique porteuse en son sein de valeur

## 4. Un enseignant APPLICATEUR de niveaux de pratique

- Il requiert de l'enseignant qu'il fasse des combinaisons ciblées d'activités entre le disciplinaire et le soclée à partir de besoins plus ou moins spécifiques à développer chez une population scolaire
- Ces choix s'opposent à un programme où la recherche de ce qui faisait l'objet de l'enseignement reposait sur le développement de niveau de pratique qu'il suffisait de faire appliquer aux élèves

**Obstacle N°1 :**  
**un socle**  
**non ciblé,**  
**non prioritaire,**

DOM	DES ACTIVITES DU SOCLE A FAIRE MENER A L'ECOLE	DES ACTIVITES SOCLEES A ETUDIER EN EPS
Exprimer sa pensée et la communiquer	Comprendre et s'exprimer en utilisant la langue française	Argumenter une proposition
	Comprendre et s'exprimer en utilisant des langages scientifiques	Interpréter des données et ou les coder
	Comprendre et s'exprimer en utilisant le langage du corps	Contrôler son ressenti
Apprendre à apprendre	Organiser le travail personnel	Planifier un projet à court terme
	Coopérer et réaliser des projets	Se concentrer et mémoriser
	Rechercher et traiter l'information	Agir avec méthode
	Utiliser les outils numériques pour échanger et communiquer	S'entraîner en vue d'une échéance
Vivre ensemble	Exprimer sa sensibilité, ses opinions	Assumer ses responsabilités
	Respecter les autres	Prendre en compte les différences pour réussir ensemble
	Agir avec réflexion et discernement	Débattre au sein d'un groupe
	S'engager en individu responsable	Prendre des risques calculés
		Optimiser un projet collectif
Appréhender la complexité	Mener une démarche scientifique	Mener une démarche d'investigation sur soi
	Concevoir, créer, réaliser	Mesurer la complexité d'un contexte
	Assumer une responsabilité individuelle ou collective	Développer un projet de transformation de soi
S'engager avec lucidité	Se situer dans l'espace et le temps	Exercer son esprit critique
	Se représenter le monde	Relativiser ses décisions
	Inventer, élaborer, produire	Prendre des risques calculés
		Produire de façon autonome et singulière

# Tache N°1

- Trouver dans deux APSA différentes un objet qui semble prometteur du développement d'une visée sociée
- Trouver dans une même APSA deux objets qui renvoient à deux visées sociées différentes

**DES ACTIVITES SOCLEES A ETUDIER EN EPS****DES OBJETS DISCIPLINAIRES**

Argumenter une proposition	
Interpréter des données et ou les coder	
Contrôler son « ressenti »	
Planifier un projet à court terme	
Se concentrer et mémoriser	
Agir avec méthode	
S'entraîner en vue d'une échéance	
Assumer ses responsabilités	
Prendre en compte les différences pour réussir ensemble	
Débattre au sein d'un groupe	
Prendre des risques calculés	
Optimiser un projet collectif	
Mener une démarche d'investigation sur soi	
Mesurer la complexité d'un contexte	
Développer un projet de transformation de soi	

Exercer son esprit critique

**Multi bonds**

**Badminton**

**Prendre des  
risques  
calculés**

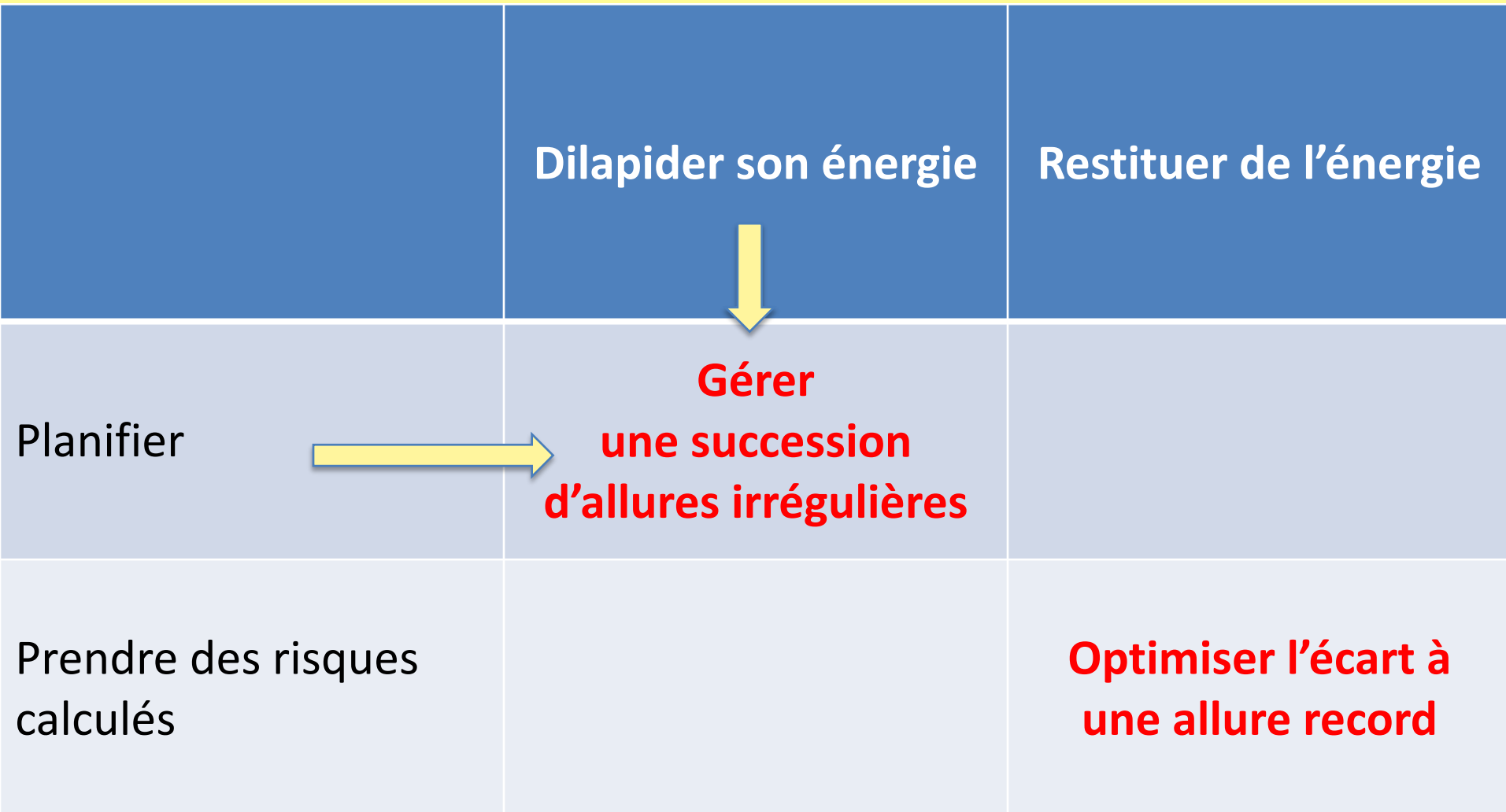
**Se risquer à une perte  
de contrôle de soi**

**Se replacer après le  
service en fonction  
d'un retour plus ou  
moins provoqué**

	Cycle 3	Cycle 4
	Comprendre l'évolution de l'espace présent	Se projeter dans un espace futur partiel
Se mettre au service de l'autre	<b>L'échange</b>	
Argumenter		<b>La circulation du non porteur non concerné par l'échange</b>



# Une activité culturelle spécifique à l'interface d'une activité sociale et d'une activité corporelle en ½ FOND



# **LE SOCLE : UNE ACTIVITE SIMPLISTE**

# L'ACTIVITE SOCLEE EST SIMPLISTE, DISCIPLINARISEE, INDUITE, ...

- **Visées SIMPLISTES / Activités COMPLEXES**
  - D'un comportement générique à reproduire A des « opérations » à mener productrices de réponses différenciées selon la spécificité du contexte.
- **Visées DISCIPLINARISEES / Activités A PART ENTIERE**
  - D'un disciplinaire soclé « par essence » A une activité soclée « originale » de par ses contenus qui traversent plusieurs disciplines.
- **Visées INDUITES / Activités INTERACTIVES**
  - D'un socle au « service » du disciplinaire (rôles socio participatifs...) A une activité soclée productrice d'effets sur le disciplinaire et inversement.
- **Visées PERIPHERIQUES/ activités INTEGREES ET INTEGRATRICES**
  - D'une visée se « pratiquant » sans processus d'apprentissage A une activité intégrée voire « pilotant » le processus d'apprentissage d'activités disciplinaires.
- **Visées en POINTILLE dans le cycle /activités CONSTANTES**
  - D'une visée passant après l'acquisition de comportements moteurs A une visée présente tout au long de leur développement et porteuse de sens

# Obstacle N°2 :

**Le socle est considéré comme  
une visée, ou comme une  
activité simpliste, rattachée à  
un produit, et non comme une  
activité complexe productrice  
de réponses variées**

# OPERATIONNALISER L'ARGUMENTATION

**MOBILISER** le vocabulaire d'une argumentation de façon concise

**FONDER** sa proposition

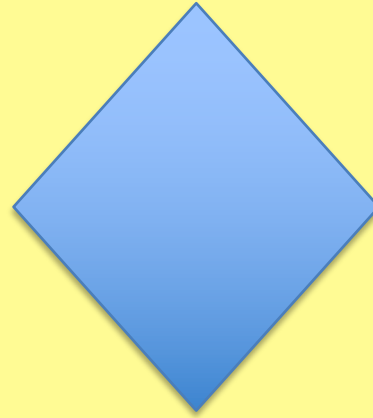
**Identifier** la spécificité de problèmes

**ELABORER** une proposition CIBLEE

# SAVOIR AGIR AVEC METHODE

**Connaître une chronologie  
d'opérations à mener pour réussir**

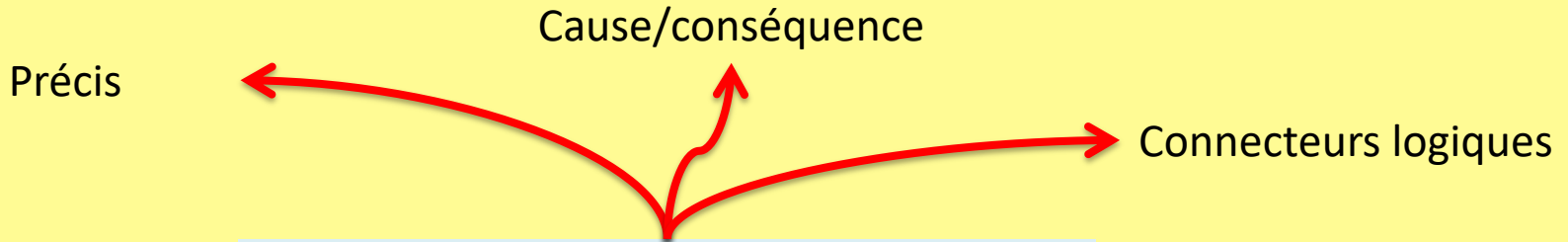
**Moduler le protocole à suivre**



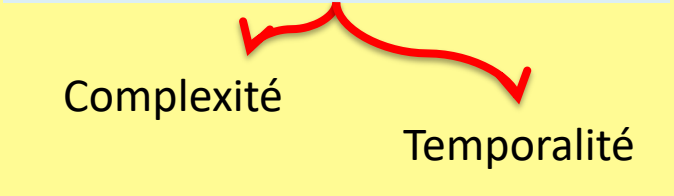
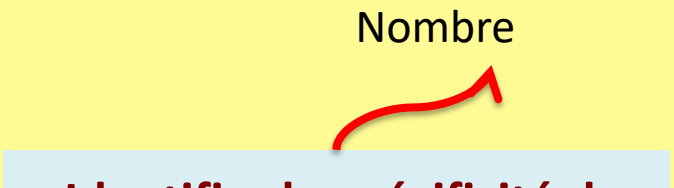
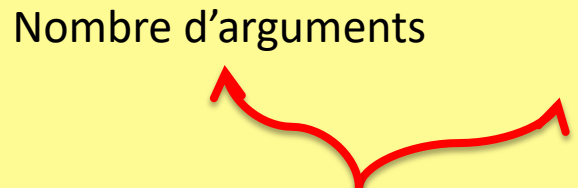
**Cerner le degré de difficulté qui  
rend nécessaire de « moduler » la  
démarche**

**Vérifier le caractère prévisible du  
résultat**

# PARAMETRER L'ARGUMENTATION



**MOBILISER le vocabulaire d'une argumentation de façon concise**



**ELABORER une proposition CIBLEE**

Mobiliser des paramètres culturels

Développer une conduite hypothético déductive

Mobiliser des paramètres perceptifs (moment, durée, posture, forme...)<sup>23</sup>

année disciplinaire programmes 2015  
2016 JL FL

**Dispositif** : 202, 121, 112...

**Stratégie** : centre, avant, aile...

**Ordre d'engagement** : successif, simultané

**Combinaison d'actions** : remonter, écarter, descendre ...

**Localisation dans l'espace** : avant, arrière, droite,

Cause/conséquence

Précis

Connecteurs logiques

**MOBILISER le vocabulaire d'une argumentation de façon concise**

Nombre d'arguments

Nombre

**FONDER sa proposition**

**Identifier la spécificité de problèmes**

Relativité de l'argument

Nature de l'argument

Complexité

**ELABORER une proposition CIBLEE**

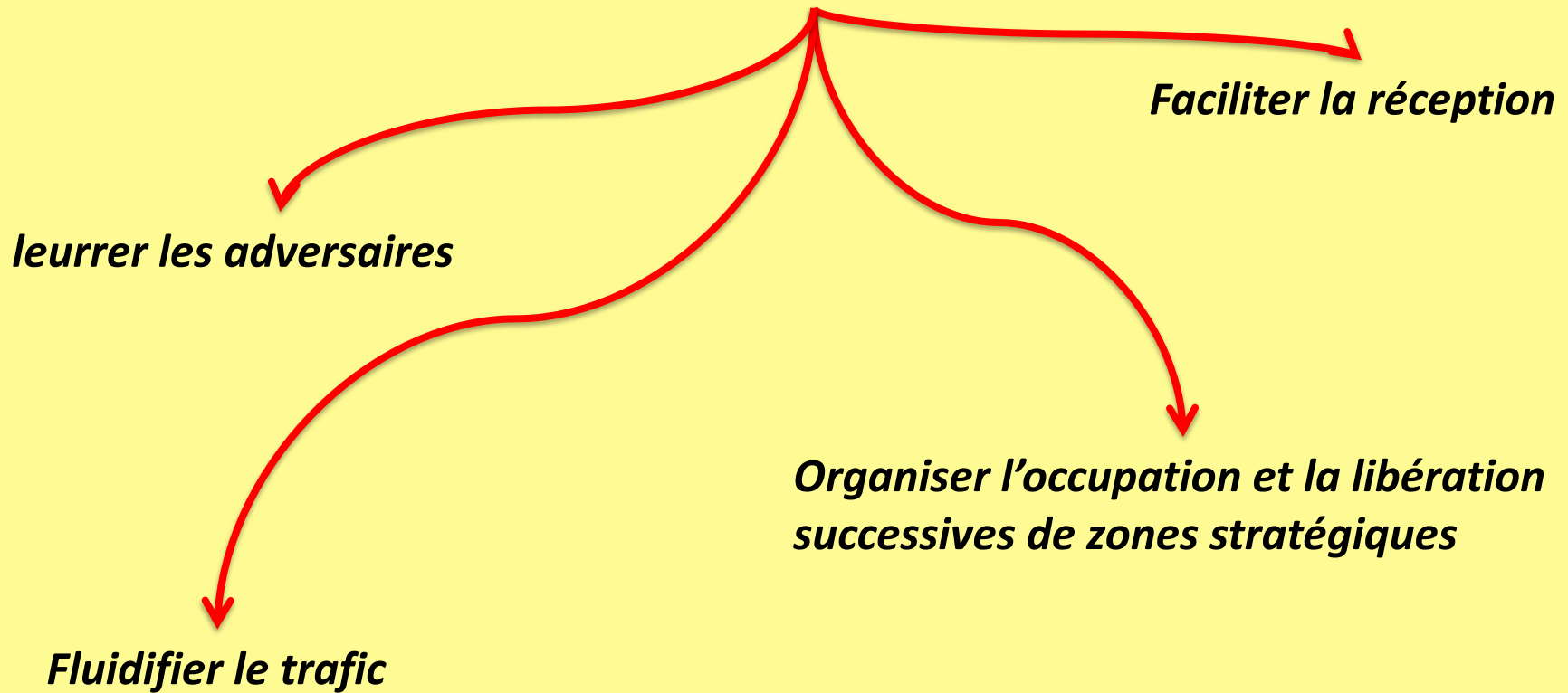
Ordonnée

*Développer une conduite hypothético-déductive*

Plus ou moins relativisée



# Fonder sa proposition



# DES OPERATIONS POUR ARGUMENTER SES PROPOSITIONS

## Vocabulaire précis et concis

Dispositif : 202, 121, 112...

Stratégie : centre, avant, aile...

Ordre d'engagement : successif, simultané

Combinaison d'actions : remonter, écarter, descendre, ....

Localisation dans l'espace : avant, arrière, droite, gauche...

## Connecteurs logiques à utiliser

donc, car, puisque, si alors

Différencier la cause de la conséquence

**MOBILISER un vocabulaire spécifique et précis de façon concise**

leurrer les adversaires

Organiser l'occupation et la libération de zones stratégiques

**FONDER sa proposition**

Faciliter la réception

Fluidifier le trafic

Minorer l'écart entre  
Modalités utilisées/  
Modalités projetées

**Identifier la spécificité d'un problème**

En quoi une articulation partielle, imposée d'ordres d'engagement, de stratégies, de dispositifs ou de combinaisons d'action soulève un problème spécifique

**ELABORER une proposition CIBLEE**

Mobiliser des paramètres culturels

Journée disciplinaire programmes 2015  
2016 JL FL  
Développer une conduite hypothético déductive

Mobiliser des paramètres perceptifs (moment, durée, posture, forme...)<sup>26</sup>

# Tache N°2

- Reprendre une activité précédente et l'opérationnaliser par 4 opérations ciblées
- Paramétrer les opérations
- Décrire l'activité de l'élève dans une des opérations à partir du lien avec le disciplinaire
- Décrire deux activités différentes d'élève à partir de mobilisation différentes de l'activité sociale
- Reprendre l'ensemble du processus pour « **AGIR AVEC METHODE**

# Le « socle » est « SPECIFIQUE » et "DETERMINE" UNE activité disciplinaire

- UNE activité soclée doit pouvoir se développer au travers de différentes activités disciplinaires voire pluridisciplinaires.
- UNE activité soclée développe DES réponses transversales dans plusieurs champs d'activités ou APSA
- UNE activité soclée se définit par des opérations incontournables à son déroulement (3 ou 4)
- UNE activité soclée produit et développe DES réponses propres
- UNE activité soclée fait l'objet d'un temps similaire d'apprentissage à celui consacré aux activités disciplinaires
- LES paramètres d'une Activité soclée s'exerce au travers de paramètres d'activités culturelles et corporelles
- UNE activité soclée induit DES réponses disciplinaires différenciées

**LE SOCLE ... NE S'ENSEIGNE  
PAS...**

# LE SOCLE ... NE S'ENSEIGNE PAS...

- **Une formalisation personnelle**
  - D'une activité issue d'une construction individuelle A une activité faisant l'objet d'un réel processus d'apprentissage
- **Une activité d'enseignement**
  - D'une activité « méthodologique » A une activité porteuse de savoirs propres au même titre que les activités disciplinaires
- **D'une activité méthodologique et sociale au service d'acquisition disciplinaire A un champ d'activité à part entière au même titre que les activités corporelles et culturelles**
- **Une activité hors du champs des compétences**
  - D'une activité extérieure à la compétence étudiée A une activité partie prenant de la compétence scolaire à développer
- **Des savoirs à acquérir par et pour la mobilisation**
- **Des savoirs ciblés et non disciplinaires différenciées et spécifiés**
- **Des savoirs mobilisés et intégrés dans la résolution d'une classe de problèmes**
- **Des savoirs qui font l'objet d'un processus d'apprentissage spécifique au sein de tache spécifiques**
- **Des savoirs qui induisent le choix de savoirs culturels et ou corporels**
- **Des savoirs mobilisés par des savoirs corporels et ou culturels**

## OBSTACLE N°3

- **Le socle « s'enseigne »... sans réelle intégration dans une classe de problèmes.**
- **Une sollicitation indifférenciée du socle ne prend pas de sens car sans effet sur les activités disciplinaires qui compose la compétence visée**
- **Le socle s'enseigne**

# UNE ACTIVITE A PART ENTIERE DANS UNE CLASSE DE PROBLEME :

**S** : Une activité culturelle :  
DETERMINER UNE ZONE DE FRAPPE PROBABLE

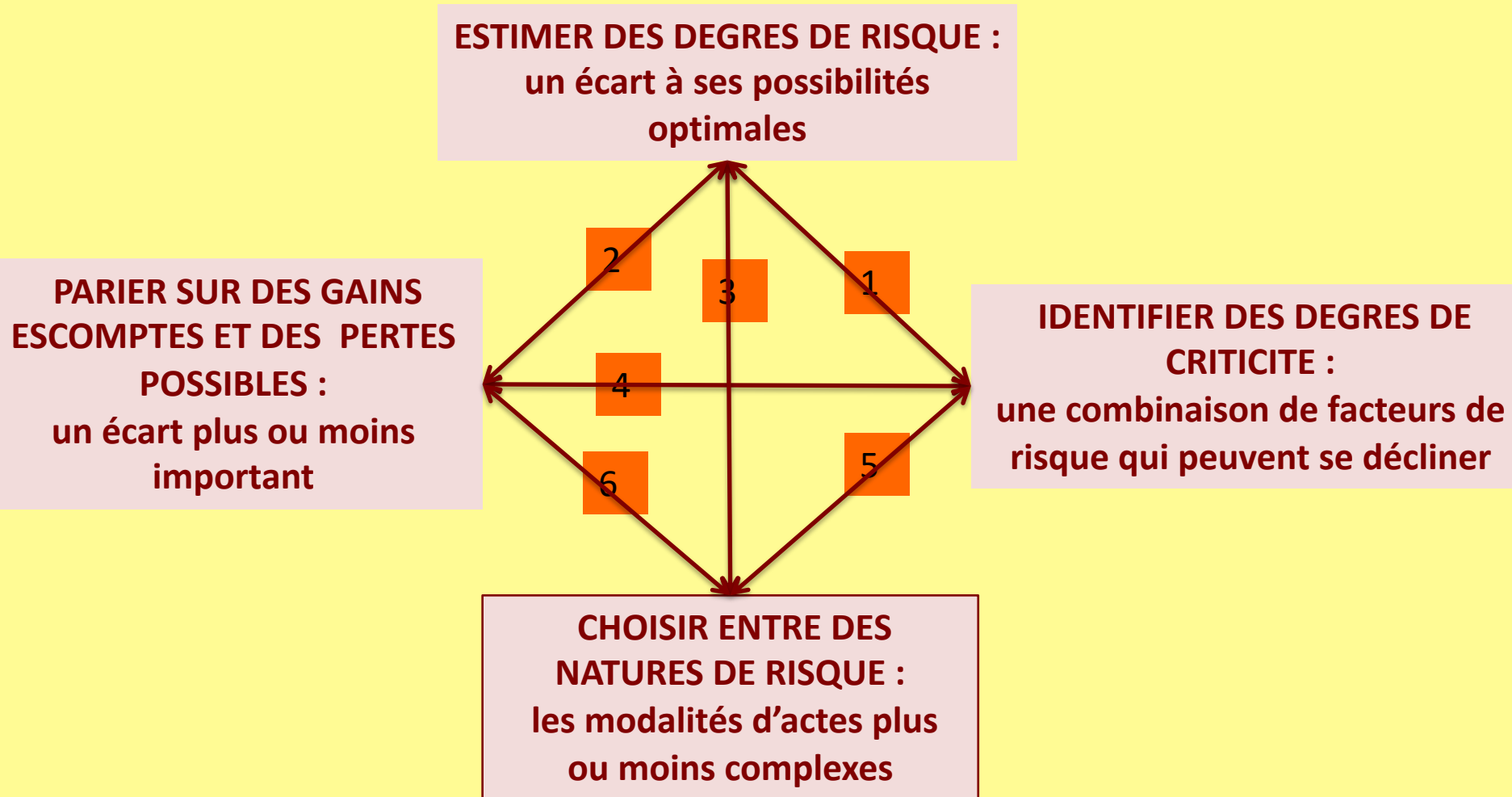
**E** : Une activité sociale  
:  
PRENDRE DES RISQUES  
CALCULES

ACTIVITE  
COGNITIVE  
COMPLEXE

**P** : Une activité  
corporelle :  
SE PROJETER DANS LE  
FUTUR



# LES PROPRIETES DE LA PRISE DE RISQUE



# 1. Classe de problèmes :

## 3 activités qui posent problèmes

**S** : Augmenter la probabilité du renvoi adverse  
TOUT EN se préservant de son caractère aléatoire

ACTIVITE  
COGNITIVE  
COMPLEXE

**E** : Définir les modalités  
du risque à prendre TOUT  
EN « mesurant » le  
contexte dans lequel il est  
pris

**P** : Prélever des indices  
prédictifs de l'évolution  
de la situation en cours  
TOUT EN agissant dans  
l'instant présent

	<u>Contexte N°1</u>	<u>Contexte N°2</u>	<u>Contexte N°3</u>						
<u>Qui parie</u>	le serveur	le serveur	le receveur						
<u>Qui place</u>	le serveur	le prof.	le receveur						
<u>Placements</u>	Face à Face latéral	Face à face milieu	Milieu/ latéral						
<u>Pari réussi</u>	2	3	4	2	3	4	2	3	4
<u>Pari perdu</u>	0	1	2	-2	-3	-4	-4	-5	-6
<u>Nature du Pari</u>	3 modalités pour conclure faciles	3 modalités très hétérogènes	3 modalités pour conclure difficiles						
<u>Nombre de services</u>	5 services chacun par set	4 services chacun par set	3 services chacun par set						
<u>La posture à provoquer</u>	Au choix de celui qui parie	Au choix du professeur	Au choix de celui qui ne parie pas						

## DE LA PRISE DE « RISQUES »

## SPONTANEE

Plus le degré de criticité s'accroît plus le degré de risque s'élève quel que soit la nature du risque pris : *un risque peu complexe peut développer un degré de risque élevé dans un contexte critique.*

**Le degré du risque est indépendant du contexte dans lequel il est pris**

Plus l'enjeu est important (l'écart en faveur des pertes possibles par rapport aux gains escomptés) plus il accroît le degré de risque quel que soit la nature du risque pris : *un risque très complexe peut ainsi développer un degré de risque faible dans des enjeux peu importants.*

**La nature du gain est associé à la complexité du pari**

Plus les risques à prendre sont de nature similaire plus ils relèvent d'un même degré de risque quel que soit la valeur qui leur est affectée : *un risque plus élevé que les autres peut relever d'un degré faible.*

**La gradation des risques accompagne la gradation des degrés de risque**

Moins l'enjeu est important (une faible perte pour un grand gain) moins la complexité du contexte joue dans le choix de la complexité du pari : *un degré de risque élevé peut se développer dans des contextes critiques sans grande conséquence.*

**Le choix du pari est plus lié aux GAINS qu'à ses PERTES**

Plus les risques possibles à prendre sont de nature similaire, moins le degré de criticité influe dans leur choix quel que soit le degré de risque où ils se situent : *tous les risques, quels que soit leur nature deviennent de fait ou élevés ou faibles.*

**La gradation des risques prend le pas sur leur nature**

Plus la nature des risques relève de degrés différents plus l'importance de l'enjeu est à prendre en compte quel que soit le contexte : *un risque peu complexe peut ainsi devenir l'objet d'un enjeu important et inversement.*

**Le choix du pari est plus lié à l'exploit qu'à son enjeu**

### Les paris à 2pts :

**j'indique deux postures dont l'une me permettra de marquer le point**

**j'indique où je vais marquer**

**j'indique dans quelle posture je vais placer l'adversaire avant de le battre**

**j'indique où je vais déplacer l'adversaire avant de le battre**

### Le pari à 3pts :

**j'indique une posture sur le retour de laquelle je vais marquer**

**j'indique une posture et une position sur le retour desquelles je vais marquer**

**j'indique un type de frappe avec lequel je vais marquer (accéléré, placé)**

**j'indique une posture à provoquer et un type de frappe pour marquer**

### Le pari à 4pts :

**J'indique la zone (avant ou arrière) d'où je vais conclure**

**J'indique l'un des 3 couloirs d'où je vais conclure**

**J'indique la zone d'où je vais conclure et la nature de la frappe avec laquelle je vais le faire**

**J'indique le couloir et la nature de la frappe avec laquelle je vais conclure**

**Fixer les propriétés d'une activité  
corporelle conduit à faire  
déterminer celles des activités  
sociales et culturelles**

# Savoir utiliser des repères sur soi pour gérer son effort

*La fréquence respiratoire*

*Le rapport inspiration/expiration*

*L'évolution de l'amplitude de la foulée*

*Identifier la nature du signal*

*plus ou moins proche de sa zone critique*

*Soudaine*

*Evaluer  
son degré de violence*

*Analyser sa progressivité*

*Progressive*

*plus ou moins tôt*

*Situer son moment d'apparition*

*A la fin de la charge*

*Au début de la charge*

# Une situation pilotée par les sensations corporelles

- Vous disposez de 8 mn de course pour vous rapprochez le plus possible de votre record
- A l'issue des 2<sup>èmes</sup> vous devrez ne pas être essoufflé
- A l'issue de la 5<sup>ème</sup> vous devrez être en zone critique le plus tard possible (hyperventilation)
- A la 8<sup>ème</sup> vous devrez arriver dans un essoufflement prononcé sans pour autant être épuisé.
- Planifier un projet de course sur les 8mn qui selon vous permettra d'atteindre de façon optimale ces différentes sensations ?



# Un savoir planifier en ½ fond au travers d'une activité corporelle, la dilapidation de son énergie ET une activité culturelle, la gestion d'allures irrégulières

*En terme d'effets provoqués sur soi*

*En terme de propriétés de l'effort*

*La place dans la planification*

**Se référer à une expérience antérieure**

*En terme de Durée*

**Prévoir un ou des moments critiques où une remédiation s'impose**

**Choisir des remédiations**

*En terme de sensations à (re)trouver*

*Les effets attendus sur soi*

*Le nombre nécessaire*

*En terme de vitesse*

**Cerner les spécificités du problème posé**

*Les propriétés d'effets prévisibles*

Journée disciplinaire programmes 2015 2016

*Les propriétés de la charge attendue*

## En quoi la nature des différentes « activités » (socle, corporelle et culturelle) est liée au développement de ces différents savoirs pour concevoir la compétence

### Savoir Reformer sur les activités de la compétence

Plus il y a de problèmes à étudier moins il y a de temps à consacrer à leur résolutions  
Plus il y a d'interférences possibles avec d'autres activités, d'autres ressources voire d'autres objets culturels moins il est possible d'identifier la réelle activité poursuivie pour développer la compétence

### Savoir Rendre accessible d'emblée l'accès l'étude des propriétés de la compétence

Plus il y a de pré requis d'ordre sensori-moteur nécessaire au développement des activités de la compétence moins celle ci est étudiable par tous  
Moins les réponses sont corrélables et contextualisables moins l'activité complexe qui sous tend la compétence est accessible  
Moins il y a de réponses possibles au développement des activités, plus l'activité de mise en relation est « pauvre »

### Donner du sens, rendre incontournable le développement de chaque activité

Moins la mobilisation d'une activité influe sur le déroulement des 2 autres, moins cette activité fera l'objet d'un enseignement spécifique et prend du sens pour les élèves  
Moins les opérations sont discriminantes moins leur développement prend sens  
Moins les problèmes d'une activité sont clairement identifiés moins la classe de problèmes que constitue la compétence existe

### Prendre en compte le temps scolaire pour définir les propriétés à développer

Plus il y a de savoirs à acquérir dans chaque activité, plus le temps d'acquisition de chacun devient court et moins celui consacré au développement d'une activité cognitive complexe devient possible

### Contextualiser

Moins il est possible de combiner les opérations de champs différents plus le contexte devient stable, et moins il devient nécessaire d'identifier sa spécificité

*Choisir des activités en fonction d'incontournables programmatiques*

*Définir le concept d'activité par les opérations à mener pour la développer*

*Choisir des activités en fonction de besoins spécifiques identifiés*

**Définir des activités soclées non disciplinaires**

*Exclure tout pré requis au développement des activités*

*Identifier des activités culturelles similaires à différentes APSA*

*Mobiliser une même activité soclée au travers de différentes activités disciplinaires*

*Différencier les activités corporelles d'une même APSA*

**Créer des logiques scolaires**

**Organiser une programmation de compétences scolaires**

*Trouver l'activité culturelle la plus adéquate à une activité corporelle*

*Différencier les activités culturelles d'une même APSA*

**Sélectionner des activités disciplinaires couplant activités corporelles et culturelles**

*Identifier des activités corporelles similaires dans différentes APSA*

*Déterminer des durées scolaires selon un ordre prenant en compte un type d'activités ou une "logique scolaire"*

*Définir la Progressivité de l'ACC entre les 2 cycles*

*Thématiser/singulariser des combinaisons d'activités*

*Définir des Progressivités d'activités par champ*