

JOURNEE PROGRAMME DISCIPLINAIRE

CONCEVOIR UNE COMPETENCE SOCLEE EN EPS

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 pour le 20 décembre : décliner une même activité soclée dans 2 activités disciplinaires différentes.

Cette commande sera traitée, par un formateur affecté à chaque bassin et constituera le support des contenus de formation de J3 J4

- J3 J4 Définir et spécifier les SAVOIRS d'une compétence scolaire en EPS.
 - ↳ une commande pour le 8 juillet :

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.
- ✓ Choisir **deux APSA** issues de 2 champs d'apprentissage différents qui semblent les plus appropriés pour développer cette activité soclée.
- ✓ Dans chacune de ces 2 APSA identifier les activités corporelles et culturelles les plus appropriées au développement de l'activité soclée
- ✓ Caractériser cette activité soclée par **les opérations spécifiques** que les élèves auront à y mener.
- ✓ Décrire l'activité spécifique de vos élèves qui **mobilisent ces opérations** dans ces 2 activités

Le plan de formation 2016/2017

Public désigné : les journées disciplinaires

Public Volontaire : les stages de secteur

SAVOIR CONCEVOIR LE SAVOIR

SAVOIR CRÉER LES CONDITIONS DE SON ACQUISITION

- **J1 Définir et illustrer la nature du changement**
- **J2 Savoir concevoir une compétence scolaire**
- **J3 J4 Savoir définir les savoirs des activités de la compétence**

- **Savoir créer les conditions d'exercice de la compétence**
- **Savoir transmettre les savoirs des activités qui la composent**
- **Savoir identifier des degrés dans la compétence poursuivie**

CONCEVOIR UNE COMPETENCE SOCLEE QUI « ARTICULE » :

E : une activité soclée

P : une activité corporelle

S : une activité culturelle

Afin d'aider les collègues à répondre à la 1^{ère} commande de décembre, nous avons adopté un code de couleur sensé différencier les 3 activités à mobiliser pour développer une compétence en EPS

:

- ✓ Activité du socle
- ✓ Activité corporelle
- ✓ Activité culturelle

1. ACTUELLEMENT LE SOCLE SE PERD...

LA DEPERDITION DU SOCLE

1. Un socle "MAGIQUE"

- Il disparaît au fur et à mesure de sa mise en oeuvre dans les pratiques en particulier lors de l'évaluation; Il réapparaît et devient essentiel dès qu'il s'agit de porter un jugement sur l'élève et / ou défendre la discipline.
- Il apparaît fondamental mais jamais enseigné en tant que tel car assimilé à une **maitrise disciplinaire**

2. Un enseignement du socle actuellement profondément ANTI DEMOCRATIQUE car réservé à une élite

- Le socle 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.
- Les 20% qui réussissent ont acquis la « maitrise » du socle sans apprentissage, le plus souvent grâce à leurs origines familiales.

2. Un socle ENCYCLOPEDIQUE

- L'EPS contribue à tout :
 - 4 champs d'apprentissage X5 attendus de fin de cycle X 5 compétences générales
 - Un émiettement qui ne correspond pas au temps scolaire

3. Un socle INFODE aux acquisitions disciplinaires

- Il est amené à préciser le disciplinaire et s'oppose à l'encyclopédisme d'une pratique dominante aux multiples objets incompatibles avec le temps scolaire ni réel réinvestissement
- Il est considéré comme **la conséquence** d'une pratique physique porteuse en son sein de valeurs car sa mobilisation différenciée ne provoque aucun effet sur la pratique disciplinaire

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'oppose à un programme où la recherche de ce qui faisait l'objet de l'enseignement reposait sur le développement de niveaux de pratique qu'il suffisait de faire appliquer aux élèves.

ATTENDUS DE FIN DE CYCLE POUR LE CHAMP D'APPRENTISSAGE 1

CHAMPS D'APPRENTISSAGE 1 « Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée »		Gérer son effort, faire des choix pour réaliser la meilleure performance dans au moins deux familles athlétiques et/ou au moins deux styles de nages	S'engager dans un programme de préparation individuel ou collectif	Planifier et réaliser une épreuve combinée	S'échauffer avant un effort	Aider ses camarades et assumer différents rôles sociaux
DOMAINES DU SOCLE	COMPÉTENCES GÉNÉRALES	ENJEUX D'APPRENTISSAGE				
Des langages pour penser et communiquer	Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer avec son corps	Mobiliser ses ressources de manière optimale pour produire la meilleure performance possible	Développer ses ressources pour améliorer ses performances	Réguler ses actions pour réaliser la meilleure performance possible	S'approprier un vocabulaire spécifique à un échauffement	S'approprier un vocabulaire relatif à la motricité
Les méthodes et outils pour apprendre	S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre	Construire et mettre en oeuvre des projets pour réaliser la meilleure performance possible	Déterminer des axes de progrès (pour soi ou les autres) et accepter de répéter pour apprendre et se transformer	Adapter son activité au regard des exigences de l'épreuve Assurer collectivement l'organisation d'une épreuve	S'approprier les principes d'un échauffement	Analyser les actions et les performances d'autres élèves
La formation de la personne et du citoyen	Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités		Participer à des histoires collectives d'apprentissage	Respecter les autres et les règles de fonctionnement collectif	Conduire un échauffement collectif	Assumer différents rôles (juge, observateur, Entraîneur)
Les systèmes naturels et les systèmes techniques	Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière		Adapter son activité à partir de diverses connaissances sur soi pour préserver son intégrité physique	Respecter des principes d'hygiène collective et de vie		
Les représentations du monde et l'activité humaine	S'approprier une culture physique sportive et artistique pour construire progressivement un regard lucide sur le monde contemporain	S'engager dans un effort maximal pour se dépasser et éprouver ses limites	S'approprier des principes simples d'entraînement	S'approprier le règlement d'une épreuve	Reconnaître les bienfaits d'un échauffement	

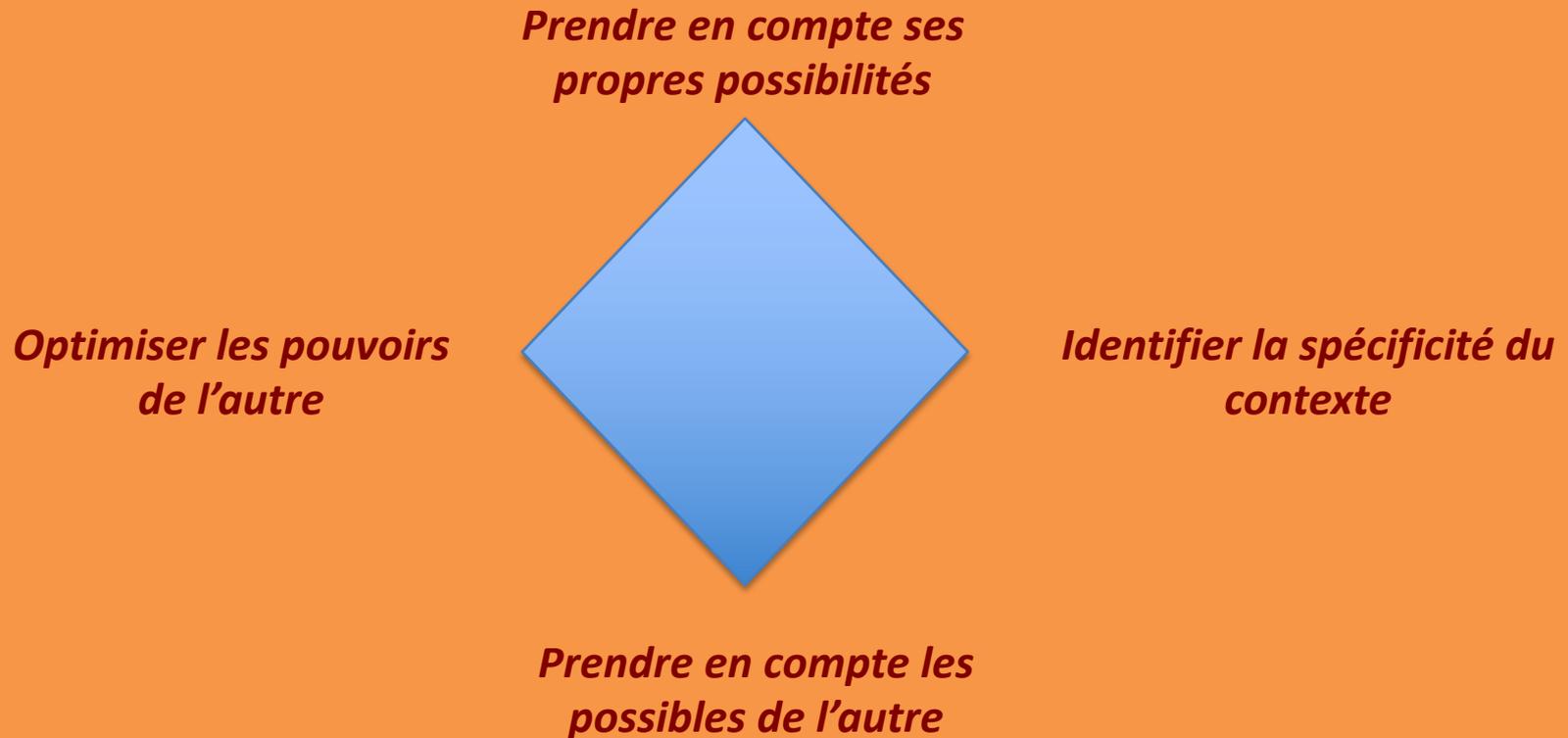
Obstacle N°1 :
un socle
non ciblé,
non prioritaire,

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	Exercer son esprit critique
Apprendre à apprendre	Organiser le travail personnel	Planifier un projet à court terme
	Coopérer et réaliser des projets	
	Rechercher et traiter l'information	Se concentrer et mémoriser
	Utiliser les outils numériques pour échanger et communiquer	Agir avec Méthode
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
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	Développer un projet sur le long terme
	Se représenter le monde	Relativiser ses décisions
	Inventer, élaborer, produire	Produire de façon autonome et singulière

DES ACTIVITES SOCLEES A ETUDIER EN EPS	ACTIVITE DISCIPLINAIRE N°1	ACTIVITE DISCIPLINAIRE N°2
Argumenter une proposition		
Interpréter des données et ou les coder		
Exercer son esprit critique		
Planifier un projet à court terme		
Se concentrer et mémoriser		
Agir avec méthode		
Assumer ses responsabilités		
Prendre en compte les différences pour réussir ensemble		
Débattre au sein d'un groupe		
Prendre des risques calculés		
Mesurer la complexité d'un contexte		
Mener une démarche d'investigation sur soi		
Développer un projet de transformation de soi		
Développer un projet à long terme		
Relativiser ses décisions		
Produire de façon autonome et singulière		

Activité soclée CIBLEE	APSA	Activité culturelle CIBLEE	Activité corporelle CIBLEE	Description d'élève CIBLEE ARTICULEE
Se mettre au service de l'autre	Volley	Faire accéder l'autre à la marque	Prendre en compte l'évolution de l'espace présent	
		Circuler en tant que non porteur non concerné par l'échange	Se projeter dans un espace futur partiel	
		La prise d'élan (à reformuler)		
			Prévoir l'évolution de son état de fatigue	
Planifier				
		Les liaisons gymniques (à reformuler)		
Agir avec méthode	CO	Quelle activité ciblée de CO paraît la plus adéquate pour développer l'« agir avec méthode » ?	Quels « registres » d'une même activité corporelle l'« agir avec méthode » sollicite-t-il ?	
?????		Journée Disciplinaire N°2 ?????	?????	?????

SE METTRE AU SERVICE DE L'AUTRE



Un élève sait se mettre au service de l'autre quand il permet à l'autre d'optimiser ses possibilités motrices en fonction du contexte dans lequel ils se trouvent

L'ACTIVITE SOCLEE PILOTE LE CHOIX D'UNE ACTIVITE CORPORELLE ET DE L'ACTIVITE CULTURELLE LES PLUS ADEQUATES A SON DEVELOPPEMENT :

E : Devenir « citoyen éclairé » :
PRENDRE DES RISQUES CALCULES

P : Apprendre à agir
sur soi :
**SE PROJETER DANS LE
FUTUR**

S : Comprendre l'acte
sportif :
**DETERMINER UNE
ZONE DE FRAPPE
PROBABLE**

L'ACTIVITE SOCLEE S'ETUDIE AU SEIN D'UNE CLASSE DE PROBLEMES CIBLES :

E : Devenir « citoyen éclairé :
PRENDRE DES RISQUES CALCULES

P : Apprendre à agir sur soi :
SE PROJETER DANS LE FUTUR

**ACTIVITE
COGNITIVE
COMPLEXE**

S : Comprendre l'acte sportif :
DETERMINER UNE ZONE DE FRAPPE PROBABLE

Multi bonds

Badminton

**Différencier les
mobilisations
segmentaires du
trajet**

**Se projeter dans
un espace futur
partiel**

**Prendre des
risques
calculés**

**Se risquer à une perte
de contrôle de la
restitution d'énergie
d'un bond à l'autre**

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

Dilapider son énergie

Restituer de l'énergie



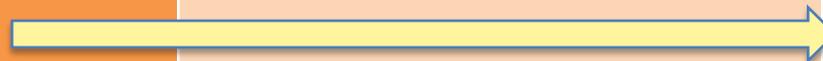
Gérer

**une succession
d'allures irrégulières**



Planifier

**Optimiser l'écart à
une allure record**



**Prendre des risques
calculés**

**2. ACTUELLEMENT
LE SOCLE SE
REDUIT A
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 ces opérations à mener et ces savoirs à mobiliser
- **Visées INDUITES / Activités INTERACTIVES**
 - D'une visée définie par une réussite disciplinaire et la mobilisation d'un seul registre corporel celui de la performance A une activité soclée mobilisatrice d'activités culturelles et corporelles et inversement
- **Visées PERIPHERIQUES/ activités INTEGREES ET INTEGRATRICES**
 - D'une visée ne nécessitant pas de processus d'apprentissage particulier A une activité qui s'apprend voire qui « pilote » le processus d'apprentissage d'activités disciplinaires.
- **Visées en POINTILLE dans le cycle /activités PERMANENTES**
 - D'une visée passant après l'acquisition de comportements moteurs A une activité présente tout au long de leur développement et qui leur confère du sens

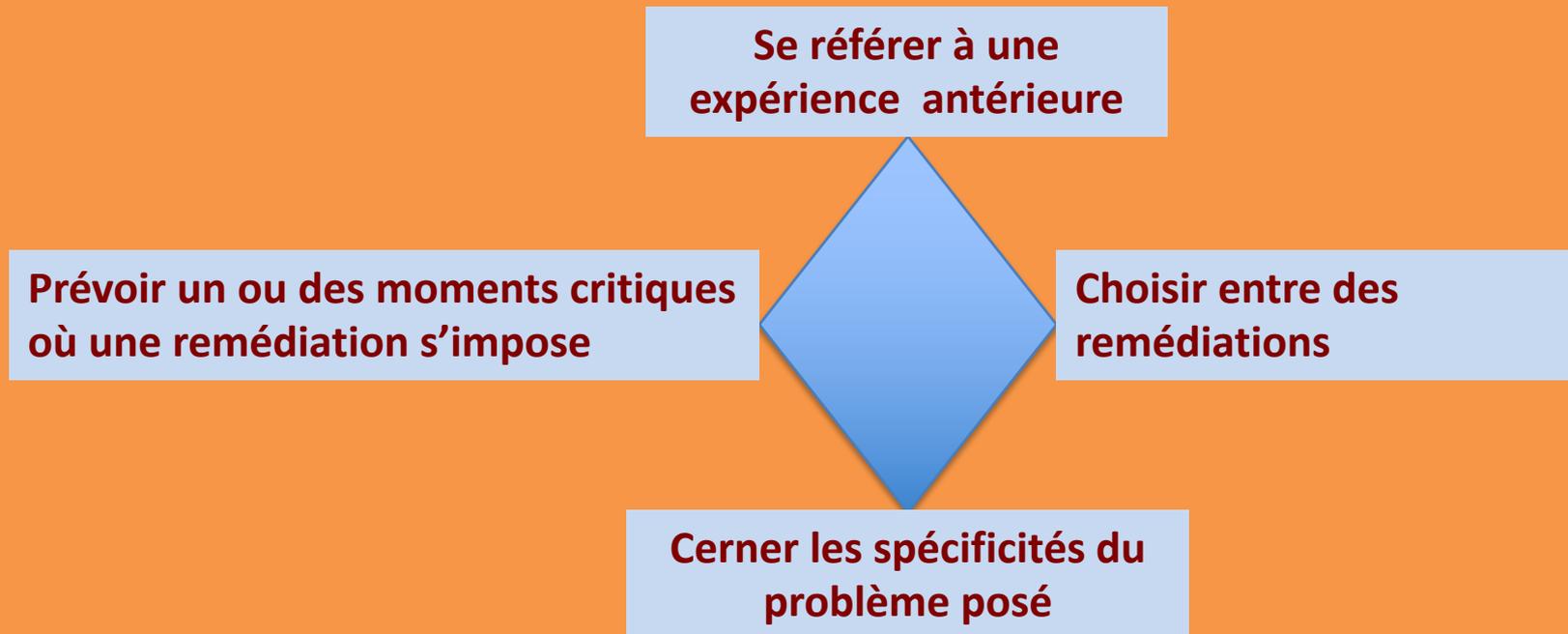
Obstacle N°2 :

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

Les propriétés d'une « activité soclée »

1. Elle se définit par un VERBE D'ACTION qui sous tend un PROBLEME à résoudre.
2. Elle est issue d'une « didactisation » d'une PRATIQUE NON DISCIPLINAIRE rencontrée dans la vie quotidienne.
3. Elle est TRANSVERSALE ET S'EXERCE dans différentes disciplines scolaires.
4. Elle est sollicitée de façon CONSTANTE (unité de temps) sur le disciplinaire tout au long de la séance, du cycle.
5. Elle se définit par des OPERATIONS incontournables à son déroulement (3 ou 4). (Diapos 22,23, 25).
6. Chacune de ses opérations est DECLINABLE en paramètres (Diapo 26, 27)
7. Ces paramètres amènent à mobiliser les propriétés d'ACTIVITES culturelles et corporelles considérées comme les plus adéquates à son développement (Diapo 28)
8. Ces opérations ET ces paramètres sont la SOURCE d'une DIFFERENCIATION de CONTEXTES et donc INDUISENT une DIFFERENCATION de REponses DISCIPLINAIRES.
9. Elle développe des SAVOIRS qui lui sont propres tout en mobilisant des savoirs corporels et culturels spécifiques au sein d'une même CLASSE DE PROBLEMES

OPERATIONNALISER L'ACTIVITE DE PLANIFICATION



OPERATIONNALISER LE « 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**

ARGUMENTER DES CONDITIONS DE CIRCULATION DANS LE CADRE D'UNE COMPETENCE SCOLAIRE

E : Devenir « citoyen éclairé » :
**ARGUMENTER AU SEIN
D'UN GROUPE RESTREINT**

P : Apprendre à agir
sur soi :
**COMPRENDRE
L'EVOLUTION D'UN
ESPACE PRESENT**

**ACTIVITE
COGNITIVE
COMPLEXE**

S : Comprendre un
aspect de l'acte sportif
:
**ORGANISER LA
CIRCULATION DES
NON PORTEURS**

PARAMETRER L'ARGUMENTATION

Mobiliser un Vocabulaire précis, concis

Différencier Cause/conséquence

DECRIRE la situation actuelle de façon concise et précise

Mobiliser un ou plusieurs d'arguments

Isoler ou combiner les difficultés

FONDER sa proposition

Identifier des difficultés

Relativiser les arguments

Complexifier l'argumentaire

Simplifier ou complexifier

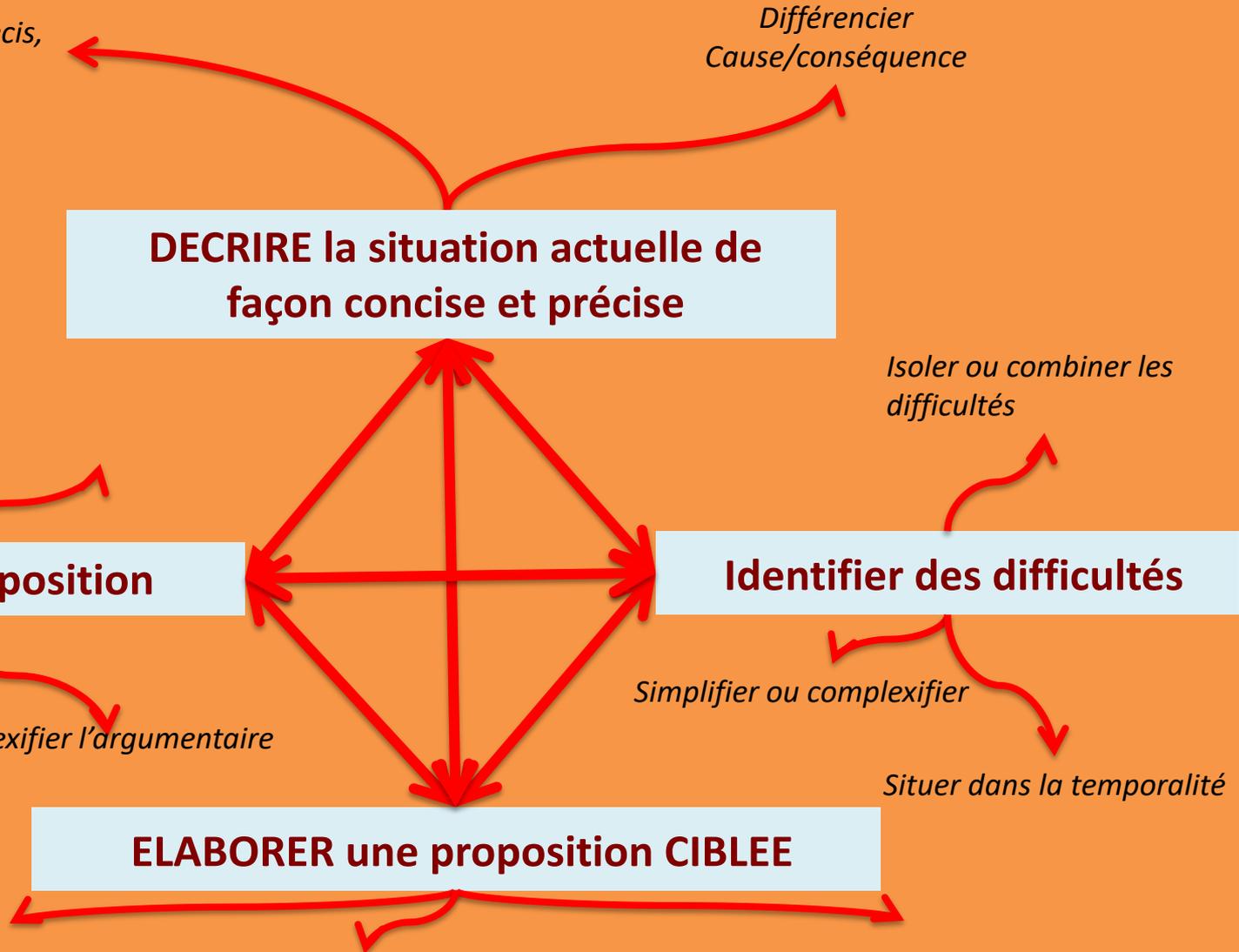
Situer dans la temporalité

ELABORER une proposition CIBLEE

Mobiliser des paramètres culturels

Utiliser des Connecteurs logiques
Journée Disciplinaire N°2 FL JL

Mobiliser des paramètres perceptifs (moment, durée, posture, lieux...)



OPERATIONNALISER « L'ARGUMENTATION »

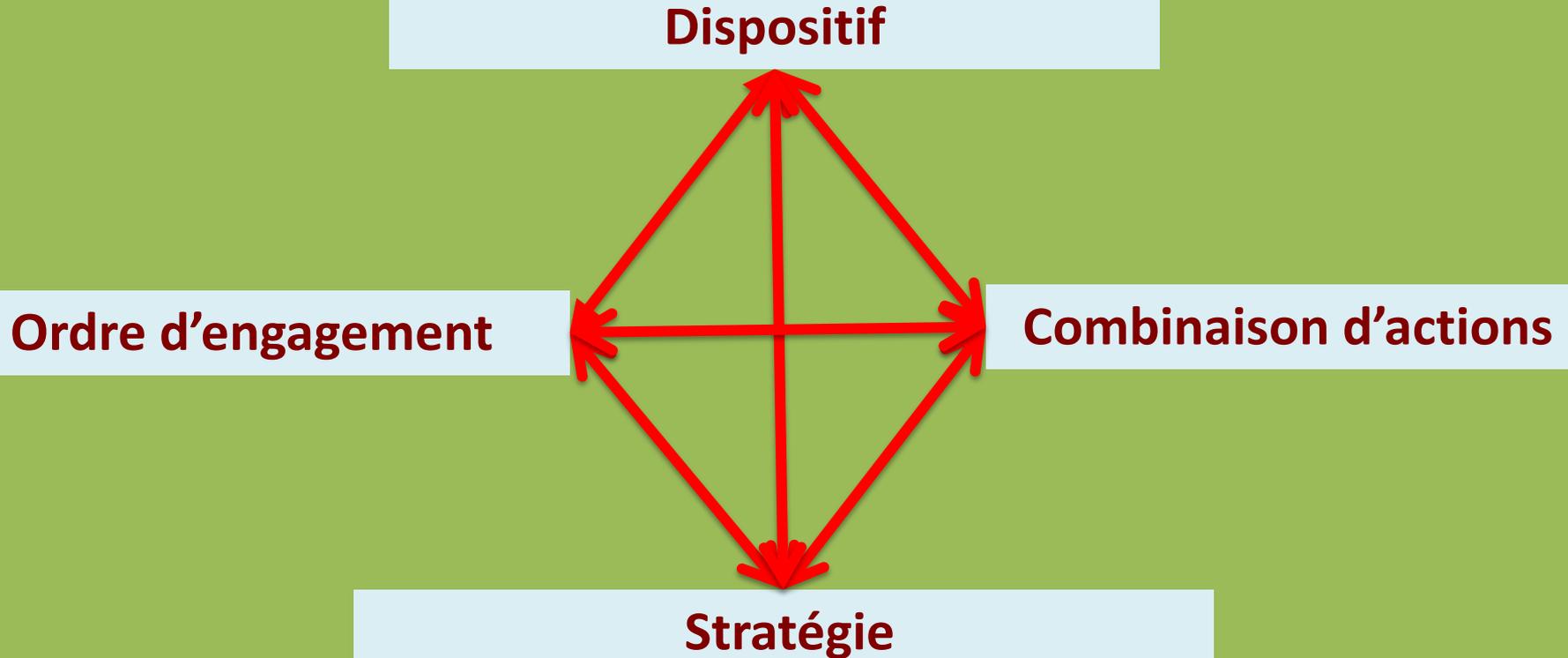
DECRIRE la situation actuelle de
façon concise et précise

FONDER sa proposition

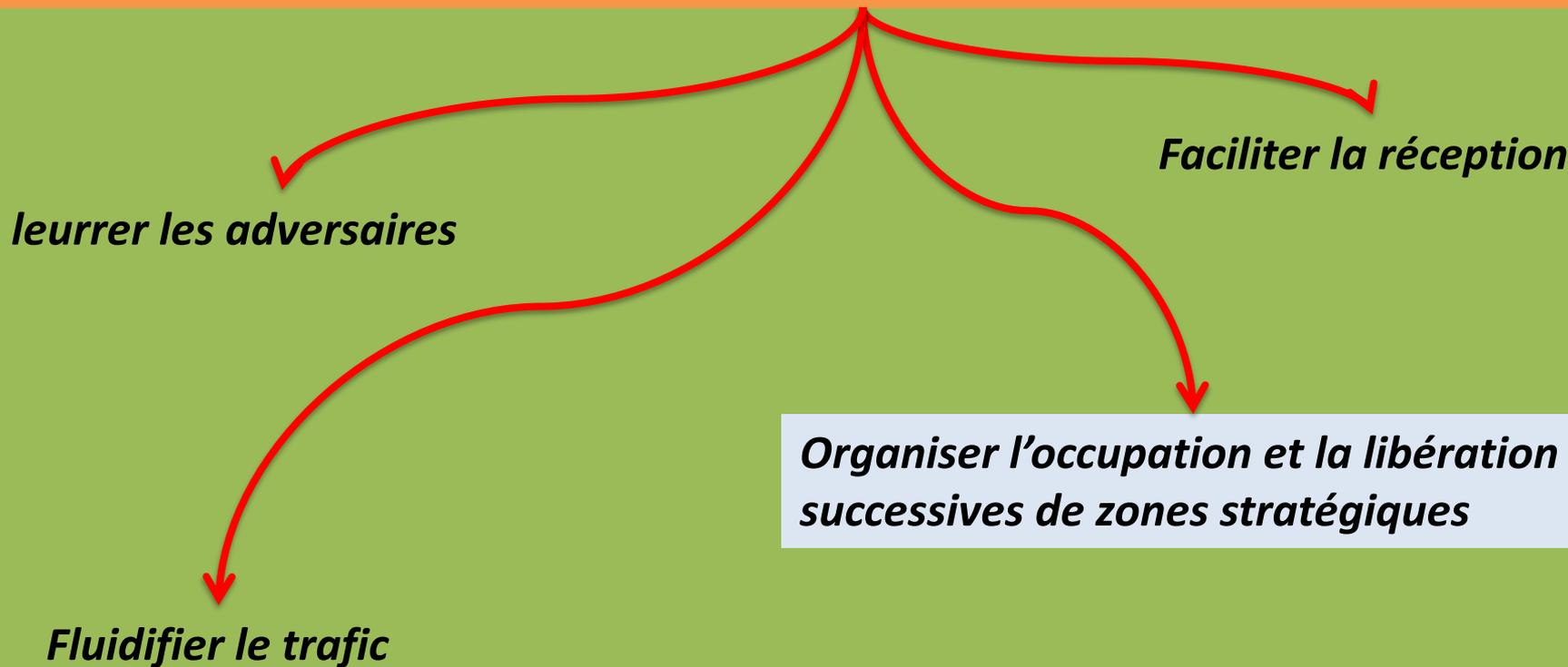
Identifier des **DIFFICULTES**

ELABORER une proposition **CIBLEE**

OPERATIONNALISER « L'ORGANISATION DE LA CIRCULATION »



Identifier les difficultés rencontrées dans le « déroulement de la circulation des non porteurs »



OPERATIONNALISER « LA COMPREHENSION DE L'ESPACE »

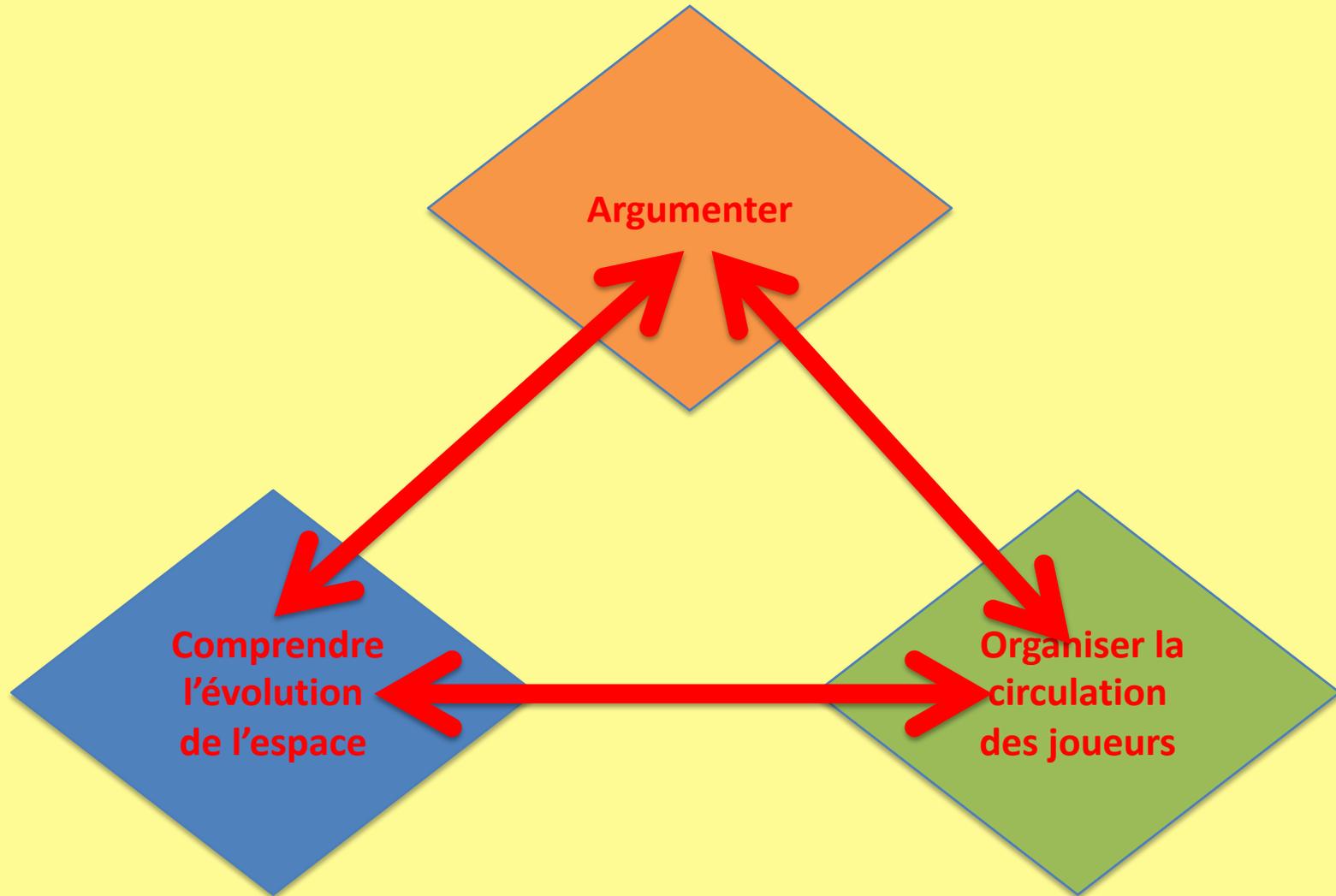
Identifier les formes

Déterminer des durées
et des moments

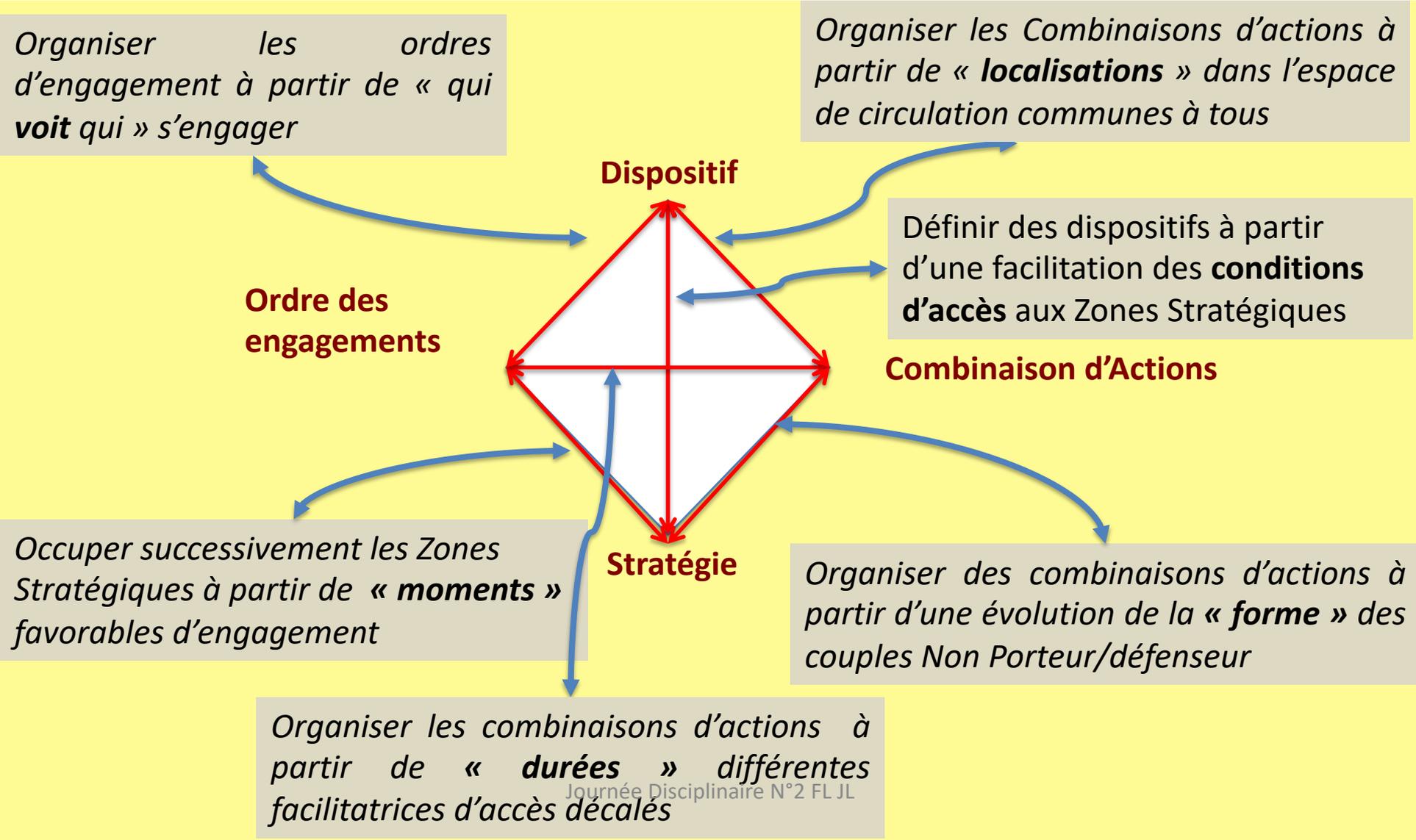
Se localiser dans
l'espace

Re-connaître des relations

LA COMPETENCE EXIGE UNE MOBILISATION INTERACTIVE DE 3 ACTIVITES INDISSOCIABLES



FONDER SES PROPOSITIONS AFIN DE LIBERER ET OCCUPER DES ZONES STRATEGIQUES A PARTIR D'INDICES PERCEPTIFS A MOBILISER POUR FAIRE CIRCULER LES NON PORTEURS



Choisir ces 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

Identifier des activités culturelles similaires à différentes APSA

Exclure tout pré requis au développement des activités

Différencier les activités corporelles d'une même APSA

Mobiliser une même activité soclée au travers de différentes activités disciplinaires

Créer des logiques scolaires

Un projet de cycle (3 ou 4)

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'activité 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