

SAVOIR CONCEVOIR LE SAVOIR A ENSEIGNER EN EPS

**En s'enseignant le socle permet de
« mieux » étudier un discipline
plus « formateur »**

Un retour sur les journées précédentes

Le socle permet de mieux enseigner un savoir disciplinaire plus formateur

- **D'un savoir transmettre un savoir à enseigner défini par les textes officiels A un savoir concevoir un savoir propre aux besoins des élèves**
- **D'une contribution de l'EPS au socle A la détermination de l'EPS par le socle**
- **D'un programme d'objets d'enseignement disciplinaires A un programme de compétences scolaires soclées**
- **De savoirs professionnels pour enseigner aux savoirs professionnels pour concevoir**

D'un savoir transmettre un savoir à enseigner défini par les textes officiels A un savoir concevoir un savoir détenu par l'enseignant

- **Les textes ne donnent plus un programme mais des opérations à mener pour le définir (cf. Le document sur les champs d'apprentissage) : UN PROGRAMME SPECIFIE EN FONCTION D'UN CONTEXTE D'ETABLISSEMENT**
- **L'enseignant conçoit un savoir scolaire que lui seul maîtrise, le formateur l'aide à le produire à partir d'une méthodologie à développer : UNE ACTIVITE PROFESSIONNELLE NOUVELLE : SAVOIR CONCEVOIR UNE COMPETENCE SCOLAIRE SPECIFIQUE ET ORIGINALE articulant activités disciplinaires et activité soclée**

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 | |

D'un programme d'objets d'enseignement disciplinaires A

un programme de compétences scolaires soclées

- **D'objets d'enseignement extraits de niveau de pratique spécifiques A des compétences scolaires créés de par les besoins du public : UN SAVOIR CONCEVOIR DES COMPETENCES SCOLAIRES**
- **D'activités multiples non identifiés dans un cycle A des activités ciblée dans chacun des champs de la compétence : UNE ACTIVITE CULTURELLE, UNE ACTIVITE CORPORELLE, UNE ACTIVITE SOCLEE**
- **D'une progressivité par niveaux de pratique A un continuum de compétences : UNE EVOLUTION DU PROGRES et DU STATUT de la PERFORMANCE REALISES**
- **D'un objet qui juxtapose voire confond des activités différentes à une compétence qui articule et met en interrelation : UNE ACTIVITE COGNITIVE COMPLEXE**

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**

D'une contribution de l'EPS au socle A la détermination de l'EPS par le socle

- **D'une visée générique sans savoirs A une activité soclée qui en mobilise : Le socle S'ENSEIGNE**
- **D'une activité sans conséquences A une activité qui en produit : LE SOCLE CREE DES EFFETS**
- **D'une activité de reproduction A une activité de production : LE SOCLE REINTERROGE LE DISCIPLINAIRE**

De savoirs professionnels pour enseigner aux savoirs professionnels pour concevoir

- **Le savoir A enseigner est piloté par le savoir concevoir des Savoirs : DES SAVOIRS QUI PRODUISENT**
- **Le savoir conçu requiert expérimentation et non pas expérience : UNE INTERVENTION SUR SOI PAR SOI**
- **Le savoir conçu adaptabilité et non adaptation : UNE ACTIVITE DE PRODUCTION ET NON DE REPRODUCTION**

RETOUR SUR VOS PRODUCTIONS

| Nature | Caractéristiques dominantes des productions à l'issue de J2 |
|-------------------------------|---|
| Activité de l'élève | Une activité de REPRODUCTION DE REPONSES Une activité où l'élève vit une Expérience Une activité où l'élève s'auto adapte à des milieux de ègles Des champs d'activités différentes sans effets les unes sur les autres |
| Activité sociée | Une visée qui disparaît progressivement au fil du processus en particulier lors de l'évaluation Une activité juxtaposée, périphérique, spécifique à l'APSA (juge, arbitre... Une activité plurielle couvrant de nombreux domaines du socle Une activité formelle sans réel processus d'apprentissage |
| Activité disciplinaire | Une activité plurielle Une activité requérant des prérequis Une activité culturelle mobilisant de façon indifférenciée DES ressources Une activité assimilée à la production d'une réponse considérée le plus souvent comme « performante |
| La réponse | Une réponse ou un comportement à reproduire Une réponse générique quel que soit le contexte Une réponse à des problèmes multiples |

LES PROPRIETES D'UNE COMPETENCE SCOLAIRE

Une méthodologie d'extraction du savoir A concevoir

1. Constituer une « classe d'Activités » unissant une activité sociale, une activité corporelle, une activité culturelle.
2. « Opérationnaliser » chacune de ces 3 activités.
3. Identifier pour chacune de ces 3 activités un « groupe » de problèmes scolaires à poser à l'interface des opérations de chaque activité
4. « Paramétrer » les différentes opérations.
5. Extraire les « savoirs » unissant les opérations d'une même activité.
6. Elaborer des « configurations » de problèmes.
7. Identifier « l'activité cognitive » complexe permettant de résoudre des configurations de problèmes propre à la

CONCEVOIR UNE ACTIVITE SCOLAIREMENT FORMATRICE

RENDRE ETUDIABLE D'EMBLEE :

D'une activité simpliste sous des formes complexes

A une activité complexe sous des formes simples

D'activités juxtaposées A des activités interdépendantes

PRODUIRE DES

REPONSES VARIEES :

D'activités nombreuses

refermées sur la production

*d'une réponse attendue A des
activités ciblées productrices de*

*réponses nombreuses dans
chacun des champs*

SPECIFIER LES ACTIVITES

DE LA COMPETENCE :

*D'une logique interne aux activités
indifférenciées*

*A une logique scolaire d'activités
spécifiées selon 3 champs*

PROBLEMATISER :

*D'un problème fondamental de l'APSA A des configurations
de problèmes spécifiques relatifs à chaque activité qui*

compose la compétence

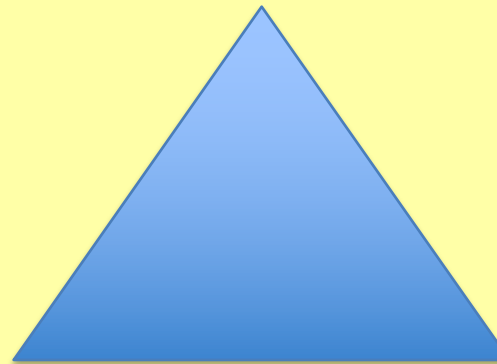
UNE COMPETENCE SINGULIERE : une interaction entre 3 activités

UN SAVOIR ADVENIR CITOYEN CULTIVE

MODULER SA CONCENTRATION SELON LA
DIFFICULTE A VENIR

UN SAVOIR « APPREHENDER »
L'ACTE SPORTIF

FLUIDIFIER LA LIAISON
D'ELEMENTS GYMNIQUES PLUS
OU MOINS COMPATIBLES



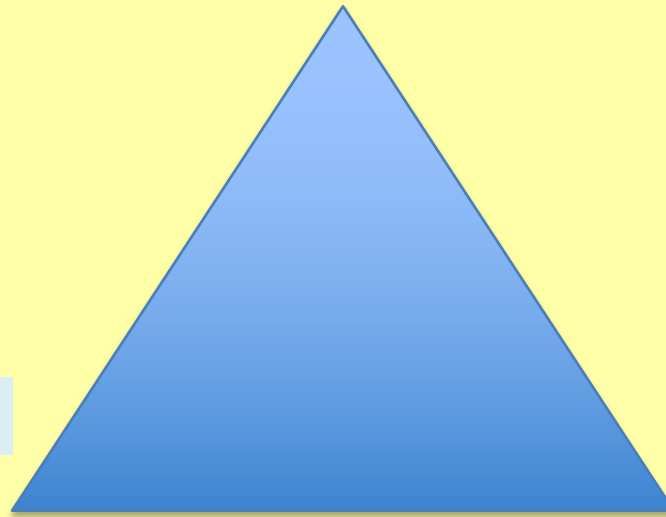
UN SAVOIR AGIR SUR SOI

PILOTER SON SYSTEME TONICO-
POSTURAL POUR CONSTRUIRE
DES REEQUILIBRATIONS EN
FONCTION DE NOUVEAUX
DESEQUILIBRES A PROVOQUER

Une classe de problèmes

UNE ACTIVITE ISSUE D'UN DOMAINE DU SOCLE

Moduler sa concentration selon un degré de difficulté perçu



UNE ACTIVITE CORPORELLE

Anticiper dans une forme corporelle en cours des mobilisations TP permettant la forme suivante

UNE ACTIVITE CULTURELLE

Rendre fluide la liaison de postures plus ou moins incompatibles

PROBLEMATISER LES 3 ACTIVITES

| | Comprendre l'espace présent malgré sa constante évolution en cours | Se projeter dans un espace futur malgré son caractère hypothétique |
|---|--|---|
| Assurer la réussite de chacun malgré les différences entre nous | Assurer l'accès à la cible malgré l'évolution des rapports topologiques dans les 2 couples qui constituent l'échange | |
| Argumenter de façon concise et précise d'une solution malgré sa relativité | Organiser la circulation des non porteurs malgré malgré l'évolution des rapports topologiques de chacun des joueurs d'une même équipe | Organiser la circulation des non porteurs non concernés par l'échange malgré l'incertitude de l'échange à venir créée par l'échange en cours |

LES RUPTURES D'UNE CONCEPTION DE CLASSE D'ACTIVITES SCOLAIRES

- **Le concept d'activité**
 - ✓ Activité complexe sous des formes scolaires simples
 - ✓ Activité productrice de réponses variées
 - ✓ Activité sur soi par soi pour soi : expérimentation et adaptabilité
 - ✓ Se développe de façon constante
- **Le concept d'activité soclée**
 - ✓ Pilote le choix d'activités disciplinaires
 - ✓ Modifie les activités disciplinaires
 - ✓ Possède ses propres réponses
 - ✓ Indépendantes des logiques internes et éducative des APSA
- **Le concept de SCOLAIRE**
 - ✓ Etudiable d'emblée sans prérequis
 - ✓ Acquérable dans le temps scolaire
 - ✓ Etudiable d'emblée sans prérequis
 - ✓ Produit scolaire
- **Le concept de Classe d'activités**
 - ✓ Création scolaire
 - ✓ Interdépendance des activités qui la composent
 - ✓ Configurations de problèmes différents et nombreuses

| | | |
|-------------------------------------|---|---|
| | 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 | Déterminer une zone probable de frappe après le service en fonction d'un retour plus ou moins provoqué |

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

TACHE DE FORMATION

| | APSA 1 | APSA2 | APSA | | APSA 1 | APSA2 |
|-----------------|--------------------------|-------|------|--|------------------------------|-------|
| A Soclée | Une même activité soclée | | | | | |
| A Culturelle | | | | | | |
| A Corps | | | | | Une même activité corporelle | |

| | |
|--|--|
| | <p>En quoi la nature des différentes « activités » (soclée, corporelle et culturelle) est liée au développement de ces différents savoirs pour concevoir la compétence</p> |
| <p>Savoir Reformer sur les activités de la compétence</p> | <p>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</p> |
| <p>Savoir Rendre Etudiable d'emblée l'étude des propriétés de la compétence</p> | <p>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 »</p> |
| <p>Donner du sens, rendre incontournable le développement de chaque activité</p> | <p>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</p> |
| <p>Prendre en compte le temps scolaire pour définir les propriétés à développer</p> | <p>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</p> |
| <p>Contextualiser</p> | <p>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</p> |

Les propriétés d'une activité scolaire

- Une activité qui produit des réponses
- Une activité qui spécifie les réponses à produire par rapport à son champ d'origine
- Une activité qui se développe d'emblée sans aucun prérequis
- Une activité qui peut se réinvestir dans différents domaines
- Une activité qui résout un problème
- Une activité qui provoque des effets
- Une activité qui ne peut se développer seule

OPERATIONNALISER « L'ARGUMENTATION »

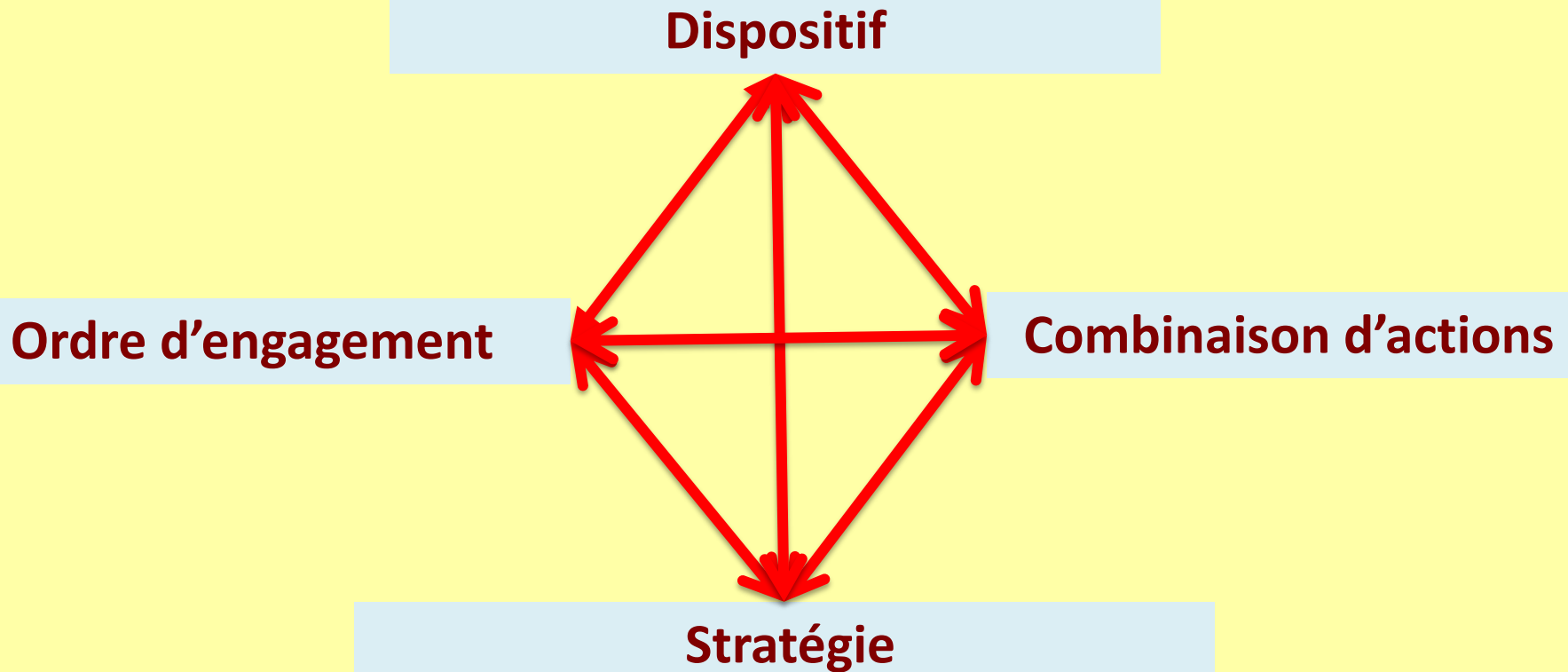
**DECRIRE la situation actuelle de
façon concise et précise**

FONDER sa proposition

Identifier des DIFFICULTES

ELABORER une proposition CIBLEE

OPERATIONNALISER « L'ORGANISATION DE LA CIRCULATION »



OPERATIONNALISER « LA COMPREHENSION DE L'ESPACE »

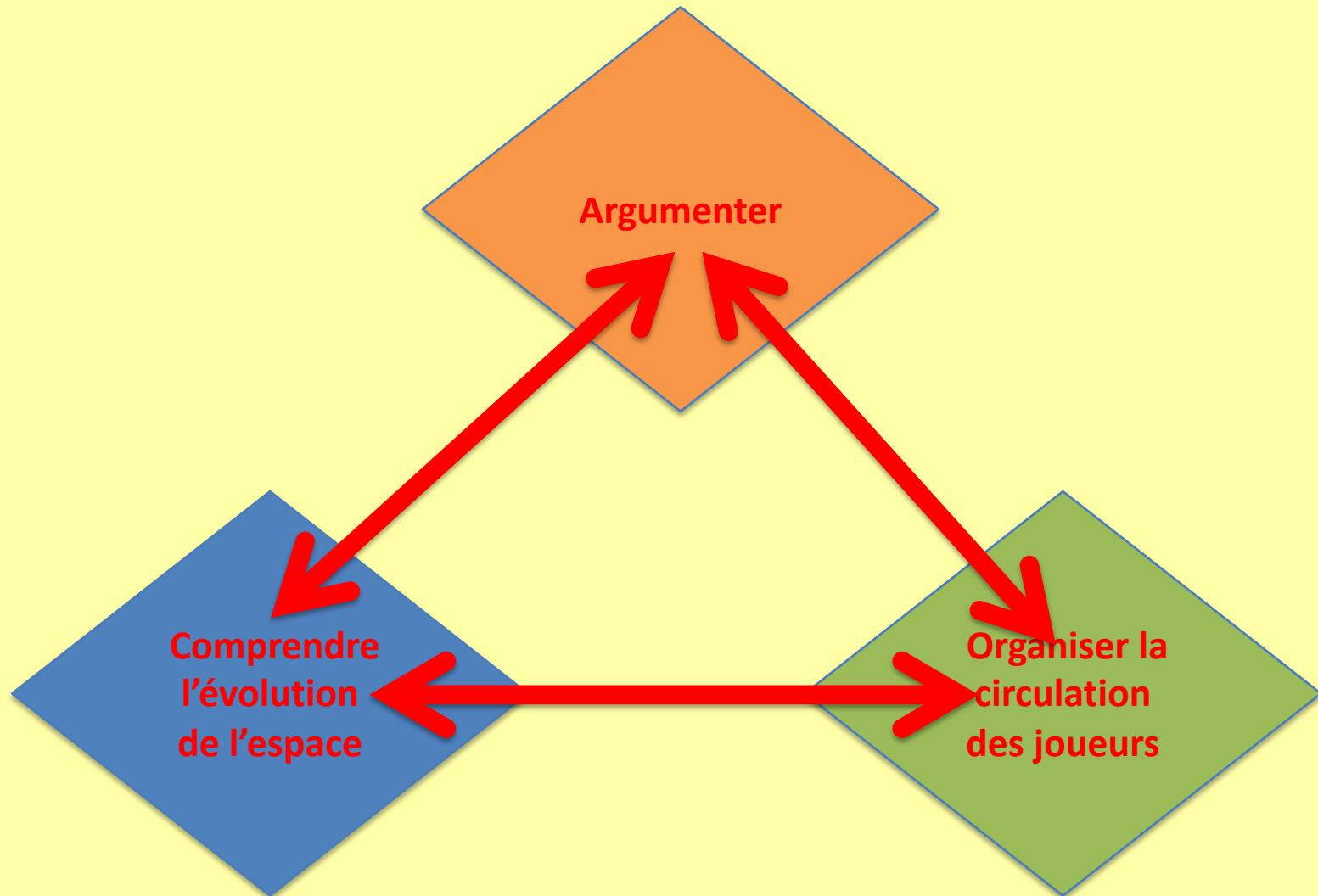
Identifier les formes

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



LES PROPRIETES DES OPERATIONS

- Une spécificité à l'activité
- Une opération ne peut se développer seule
- Une interrelation entre chacune des 4 opérations est indispensable au déroulement de l'activité
- Une opération mobilise des paramètres
- Les paramètres d'une activité sont mobilisés par tout ou partie de ceux des autres activités qui composent la compétence
- Une activité sociale renvoie à des opérations non disciplinaires mobilisées dans la vie quotidienne
- Une activité corporelle renvoie à des opérations portant sur soi et se traduisant par des « sensations », des indices corporels, invisibles de l'extérieur..
- Une activité culturelle renvoie à la production de formes visibles