

JOURNEE DISCIPLINAIRE PROGRAMMES

Journée disciplinaire programmes 2016 2017

JL

Une analyse des documents remis laisse apparaître des problèmes récurrents liés à la compréhension ET à la mobilisation de 3 concepts et d'un statut

- **Le concept de compétence** et sa conséquence : l'identification de **4** degrés d'une même compétence au travers de différentes tâches d'évaluation.
- **Le concept d'activité** et sa conséquence : la production de réponses spécifiques différentes plus ou moins complexes selon sa nature (culturelle, corporelle, soclée) leurs formes et ou le contexte dans lequel elle s'exerce.
- **Le concept d'habileté** et sa conséquence : une mobilisation, par chacun, différenciée, complexifiée selon le contexte MAIS toujours corrélée.
- **Le statut du corporel dans la compétence** et sa conséquence : une interface entre le socle et le culturel. La mobilisation de différents registres corporels conduit à développer une production de formes culturelles différenciées tout en étant la conséquence du développement d'une activité soclée elle-même diversifiée.

Le statut du corporel dans la compétence

- **Toute activité corporelle procède d'une intention qui, elle, relève d'une activité soclée**
- **Toute activité corporelle se développe au travers d'activités culturelles ciblées**
- **L'interaction entre activité soclée et activité corporelle conduit à produire DES réponses par chacun quel que soit son niveau d'habileté**
- **La transversalité de l'activité corporelle scolaire est le garant d'un éventuel réinvestissement dans une pratique physique d'adulte**

Un décalage entre l'intention annoncée et les mises en œuvre proposées

- 1. Une contextualisation en question**
- 2. Un problème de personnalisation de la réponse**
- 3. Un problème de spécification**

3 questions professionnelles

1. Comment favoriser, chez chacun de nos élèves la production de réponses diversifiées, corrélées, contextualisées ?
2. Comment rendre accessible à tous, quelle que soit l'APSA support, l'étude d'acquisitions motrices « utiles » et ré-investissables ?
3. Comment faire dépendre la réussite de l'élève du développement d'une activité sociale ?

**Prendre en compte les
différences de chacun
pour réussir ensemble
une passe décisive
illustrant une
compréhension de
l'espace présent**

Le concept

d'HABILETE :

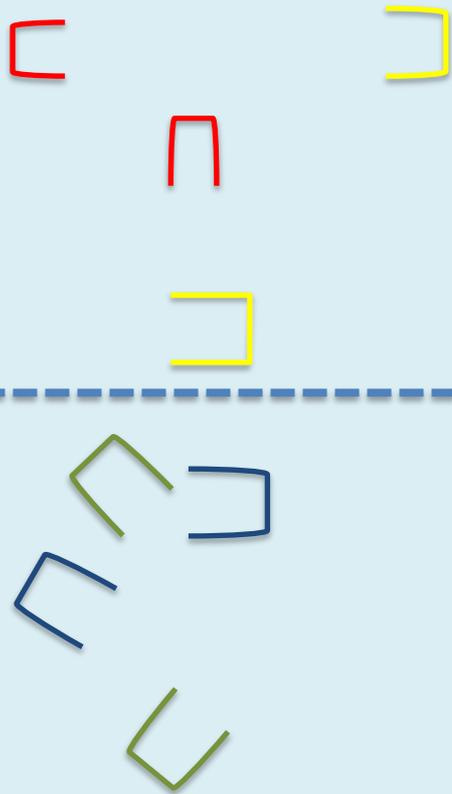
Un produit CORRELE

d'une activité

CULTURELLE

LA FORME DE PRATIQUE VB 5ème

Forme de Pratique VB 5ème



Les Stratégies

**Face à Face vers le centre
(Passeur orienté vers le centre)**

**Face à face vers la périphérie
(Passeur orienté vers la périphérie)**

Fixer là où le passeur a reçu

Fixer le passeur adverse

- **Des équipes de 4 joueurs de niveaux différents (R, B, V, J)**

- **3 matches en 2X2**

- ✓ Sur un terrain de 10/9m
- ✓ 2X3mn
- ✓ Une composition différente à chaque match
- ✓ Un filet entre deux terrains situés à 2m faisant fonction de hauteur minimale à chaque échange

- **Des règles du jeu**

- ✓ Passer dans son orientation ou au dessus de sa tête
- ✓ Un passeur qui ne peut attaquer et qui réceptionne l'attaque adverse
- ✓ Un attaquant qui ne peut toucher la balle que sur une passe du passeur
- ✓ Une touche par joueur
- ✓ Un rebond autorisé

- **Des dispositifs**

- ✓ Cote à cote
- ✓ Face à face loin
- ✓ Face à face près
- ✓ Décalé à 90°

- **Des modalités**

- ✓ la hauteur de passe (+ ou -)
- ✓ Le rebond (avec ou sans)
- ✓ La longueur de passeur (+ ou -)
- ✓ Le face à face (+ ou -)

LA PASSE DECISIVE EN VB : les opérations à mener

- Estimer la durée du trajet nécessaire au futur receveur pour atteindre une zone stratégique d'où marquer.
- Moduler la durée (plus ou moins longue) de la trajectoire à créer pour atteindre cette même zone).
- Prendre en compte la durée d'instauration de la posture à créer pour faciliter la marque.
- Durée d'instauration de sa propre posture pour créer la trajectoire

Des conséquences sur les milieux d'apprentissage et d'évaluation

- Des dispositifs différents à retrouver entre chaque échange
- Des stratégies différentes à mobiliser portant sur des localisations entre 2 joueurs d'un même couple à créer
- Des zones d'où s'engager pour attaquer
- Des zones d'où passer pour faire attaquer
- Des durées de trajectoire différentes à créer

Milieux de formation

- 1. Identifier 4 « habiletés motrices » différentes permettant d'effectuer une passe décisive**
- 2. Déterminer dans 4 contextes différents plus ou moins complexes des conduites pertinentes d'élèves selon la composition du couple**
- 3. Transposer la démarche dans un autre sport collectif.**
- 4. Transposer la démarche pour votre proposition d'évaluation.**

Déterminez des conduites d'élèves pertinentes selon leur niveau R, B, J, V ; la composition de leur couple et la répartition des rôles à l'intérieur de celui-ci

S1	Les joueurs choisissent les modalités de l'attaque sans stratégie ni dispositif
S2	Les joueurs choisissent les modalités de l'attaque selon une stratégie et un dispositif tiré au sort
S3	Les joueurs sont obligés d'effectuer 2 des modalités tout en « explorant » à l'extérieur
S4	Les joueurs sont obligés d'attaquer sans rebond tout en explorant à l'extérieur

Remplissez les cases vides selon ce que vous considérez comme une conduite pertinente

	Couples	Passeur	Stratégie Dispositif	R/SR ; P/L ; Ht/B			R/SR ; P/L ; Ht/B			R/SR ; P/L ; Ht/B					
S1	RB, RV, JV	R, V, J	XXXXXXXXXXXX												
S2	RJ	R, J	Face à face centre												
S3	RB, RV, JV	B, J, V				Loin			Ht Filet						
S4	RJ	R, J													Sans rebond

Le concept d'habileté

- Chaque élève « habile » dispose de plusieurs formes de réponses possibles qui lui sont PROPRES : PERSONNALISATION.
- Chaque élève « habile » mobilise de façon différente SON « habileté » selon la spécificité de la situation qu'il affronte : CONTEXTUALISATION.
- Ce n'est pas la complexité de l'habileté qui s'évalue mais SA PERTINENCE dans des contextes de plus en plus complexes : RELATIVISATION
- L'élève habile développe des réponses simples pour mener une ACTIVITE culturelle COMPLEXE : COMPLEXIFICATION

Différents statuts de l'habileté

- L'habileté est « visée » : le développement de l'habileté constitue ou l'objet ou le pré-requis de toute activité en EPS
- L'Habileté est « minorée » : l'habileté minimale est retenue comme modalité commune à chacun (gym roulade)
- L'habileté est « corrélée » : constitution de niveau d'habiletés (groupe de niveau gymnique) tout en développant une même activité.
- L'habileté est naturellement « gommée » : CO, ½ Fond.
- L'habileté est « paramétrée » : l'habileté constitue un paramètre parmi d'autres à prendre dans le processus d'apprentissage
- L'habileté est « simple » : sa mobilisation est complexe

Le concept d'ACTIVITE corporelle

COMPRENDRE LA CONSTRUCTION D'UN ESPACE PRESENT

Identifier l'évolution des
Localisation d' Objets

Supposer
des durées

Présumer l'évolution
des Postures

Comprendre les pouvoirs de
chacun

LA CONSTRUCTION DE L'ESPACE PRESENT

- Déterminer une durée d'exploration et un moment d'engagement.
- Mettre en relation des orientations de trajets, et de trajectoires d'un de ses adversaires.
- Comprendre les pouvoirs de son partenaire et ses adversaires selon le contexte.
- Projeter des postures à partir de trajectoires.

Des conséquences sur les milieux d'apprentissage et d'évaluation

- Zones d'exploration
- Moments d'engagement
- Trajets d'exploration
- Modalités d'échange (passe + ou – Haute, Rebond ou pas, Près ou loin...)
- Pouvoirs de chacun dans le couple

Milieux de formation

- 1. Identifier 4 degrés différents de compréhension de l'espace présent chez le passeur.**
- 2. Déterminer 4 contextes différents de plus en plus complexes amenant les élèves à mobiliser tout ou partie des 4 degrés précédents de façon pertinente.**
- 3. Transposer la démarche dans un autre sport collectif.**
- 4. Transposer la démarche pour votre proposition d'évaluation**

Déterminez des conduites d'élèves significatives d'une activité perceptivo décisionnelle pertinente selon leur niveau d'habileté R, B, J, V ; la composition de leur couple et la répartition des rôles à l'intérieur de celui-ci (passeur, attaquant)

S1	Choisir de s'engager à 3 moments : Passeur Adverse, Rebond Passeur adverse/Attaquant, Attaquant
S2	Explorer de 3 façons différentes : du centre, d'un plot périphérique, d'une circulation périphérique
S3	Jouer à partir de 3 stratégies différentes imposées chez l'adversaire (face à face périphérie, face à face centre, fixer)
S4	Changer d'attaquants sur une même stratégie

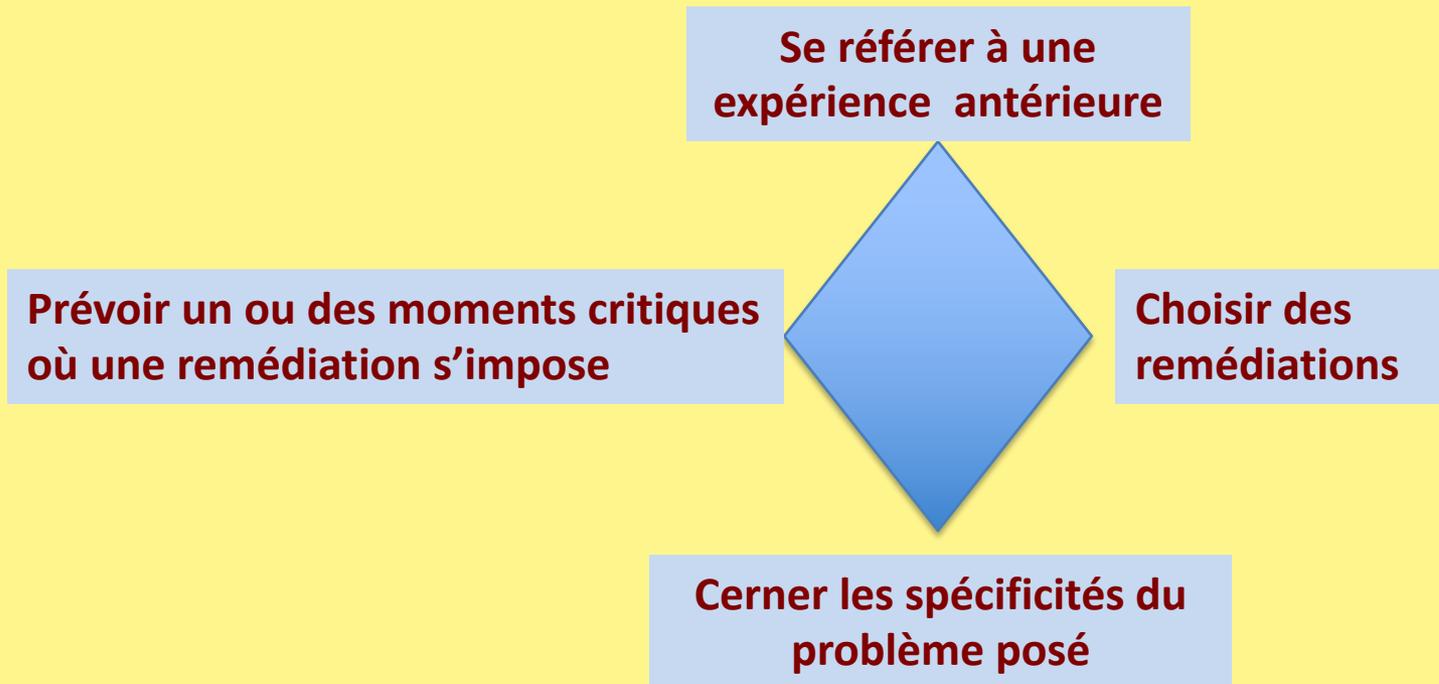
Déterminer les conditions des explorations et des engagements adéquats mais différentes

	Passeur Attaquant	Moments : Passeur, Rebond, Attaquant	
		Exploration : C, P, CP	
S1	R	Passeur	
		Rebond	
		Attaquant	
S2	J	Centre	
		Périphérique Fixe	
		Périphérique Mobile	

Des degrés perceptivo décisionnels du passeur

6	10	16	20
COURS	REAGIT	ANTICIPE	PREVOIT
Comprends trop tardivement l'évolution de l'espace en cours pour pouvoir réellement recréer les modalités de la passe décisive	Explore en variant le moment d'engagement sans prendre en compte le trajet entre la zone d'exploration et celle d'intervention sur la balle	Varie les moment et les zone d'engagement afin d'anticiper la posture de l'attaquant adverse sans prendre en compte le temps requis par l'instauration des modalités de la stratégie	Prends en compte les modalités de mise en œuvre de la stratégie prévue (orientation posture distance) pour varier ses moments et ses lieux d'engagement l'évolution du contexte
Est le plus souvent dans des courses importantes avant de recevoir sans pouvoir stabiliser sa propre posture	Subit" la trajectoire de l'attaquant adverse ET ne peut pas réorganiser sa posture par rapport à la direction initiale de son trajet	Se retrouve le plus souvent face à la trajectoire de l'attaquant sans pour autant mettre son attaquant dans la stratégie prévue	Se retrouve à la possession de la balle dans l'orientation prévue avec son partenaire pour l'amener à renvoyer la balle dans un espace « ouvert »

Transcrire une visée du socle en **ACTIVITE** et la décliner en **OPERATIONS A mener** : l'exemple « d'un savoir planifier »



Le concept d'activité

- Une activité n'a de SENS que par la SPECIFICITE des problèmes qu'elle est amenée à résoudre : DIFFERENCIATION.
- La résolution d'un problème conduit à mobiliser et mettre en relation simultanément plusieurs OPERATIONS spécifiques à une même activité : OPERATIONNALISATION.
- Cette opérationnalisation passe par une EXPERIMENTATION des relations entre différents paramètres d'opérations elles mêmes différentes : REGULATION
- Cette expérimentation a pour objet l'extraction de SAVOIRS producteurs de réponses adéquates à différents contextes : GLOBALISATION

Le concept de COMPETENCE

Le concept de compétence

- La compétence conduit à résoudre des problèmes issus de 3 champs différents, se posant simultanément : CLASSIFICATION
- La compétence amène à produire des réponses différentes selon la spécificité de la configuration de problèmes à résoudre : IDENTIFICATION
- La compétence mobilise une activité cognitive plus ou moins complexe dans DES milieux élaborés AU PREALABLE à partir d'une complexification de la configuration de problèmes : PROGRESSION
- La compétence situe l'élève selon 4 degrés différents, caractéristiques d'une mise en relation des différentes activités qu'il a mobiliser : DIFFERENCIATION

Ce qui fait l'objet d'un enseignement : l'étude des propriétés d'une classe d'activités

LES FINALITES DU SOCLE

« L'élève engagé dans la scolarité apprend à réfléchir, à mobiliser des connaissances, à choisir des démarches et des procédures adaptées, pour penser, résoudre un problème, réaliser une tâche complexe ou un projet, en particulier dans une situation nouvelle ou inattendue. »

UNE « TRADUCTION » EN EPS

En EPS, l'élève apprend à développer une activité cognitive complexe, mobilisatrice de savoirs, afin de résoudre des configurations de problèmes, propres à une même classe d'activités composée d'un savoir advenir en société, un savoir agir sur un système de ressources, un savoir comprendre l'acte sportif.

La prise en compte de l'autre pour réussir ensemble

- Prends en compte la répartition des rôles (passeur ou attaquant)
- Prends en compte les modalités possibles de réalisation) de chacun
- Identifie les exigences du contexte qui sont imposées
- Décide d'une mise en œuvre parmi d'autres

Des conséquences sur les milieux d'apprentissage et d'évaluation

- Les modalités de l'échange (plots à poser selon les modalités)
- Les rôles de chacun (passeur ou attaquant)
- Les possibles de chacun
- Les stratégies et dispositifs adéquats à développer selon la mise en jeu

UNE CONFIGURATION DE PROBLEMES QUI SE DECLINE

Socle	Corps	Culture
<p>Prendre en compte le potentiel de chacun TOUT EN préservant un niveau d'exigence collective</p>	<p>Optimiser le temps d'exploration TOUT EN préservant un temps d'intervention suffisant</p>	<p>Optimiser le temps de l'échange décisif TOUT EN réduisant le temps disponible à la défense</p>

Des configurations de problèmes

	Soclée	Corporel	Culturel
S1	Jouer avec un joueur de son niveau Trouver dispositifs, stratégies et modalités d'échange correspondant à chacun selon son statut	Explorer au centre	Aucune modalité fixée
S2	Jouer avec un joueur légèrement inférieur ou supérieur à soi Trouver modalités optimales d'échange	Explorer à partir d'un plot à la périphérie Choisir son moment d'engagement à chaque attaque	Stratégie et dispositif fixés
S3	Jouer avec un joueur d'un niveau très différent Trouver les stratégies, dispositifs et modalités d'échange optimaux	S'engager quant l'attaquant rentre en possession de la balle Choisir lieu et modalités d'exploration	Passe sans rebond obligatoire entre le passeur et l'attaquant
S4	Changer de partenaires toutes les 2 minutes, 30s temps mort Se mettre d'accord rapidement sur la spécificité de la configuration et y répondre tout aussi rapidement	Changer de lieux d'exploration à chaque possession (centre, périphérie, plot)	Changer de modalités toutes les 6mn

Milieux de formation

- 1. Identifier 4 degrés différents de prise en compte de l'autre correspondant à 4 degrés de construction d'un espace présent.**
- 2. Déterminer 4 contextes différents de plus en plus complexes amenant les élèves à mobiliser différemment les 3 activités de la compétence.**
- 3. Transposer la démarche pour votre proposition d'évaluation.**

Une contextualisation en question : Une OU Des situations

- **UNE situation plus ou moins refermée sur un objet, une activité privilégiée / DES situations refermées sur une classe d'activités INDISSOCIABLES.**
- **UNE situation nécessitant le développement DE formes + ou – complexes / DES situations requérant le développement d'Activités plus ou moins complexes.**
- **UNE situation où les problèmes se posent de façon aléatoire / DES situations élaborées à partir de configurations spécifiques de problèmes ciblées A PROVOQUER**
- **UNE situation où l'activité soclée va de soi / DES situations où l'activité soclée pilote les deux autres**

Un problème de personnalisation :

Une réponse attendue

- UNE même réponse attendue pour tous / personnalisation DE réponses plus ou moins complexes à produire par chacun
- Une performance liée aux limites de chaque individu / une performance liée au contexte et à la prise en compte des possibilités de chacun
- Un produit attendu correspondant à la forme la plus complexe quel que soit le contexte / un produit attendu plus ou moins « élaboré » correspondant aux modalités requises pour réussir dans un contexte
- UNE hiérarchisation de réponses élaborée selon leur degré de complexité / UNE diversification des réponses de chacun reconnues pour leur pertinence à faire face à un contexte

Un problème de spécification : une hiérarchisation de réponses attendues

- Une activité soclée liée à une logique d'APSA /
Une activité soclée indépendante de l'activité disciplinaire
 - Une activité corporelle se confondant avec l'activité culturelle /
Une activité corporelle indépendante de toute APSA
 - Une activité culturelle propre à une logique interne /
Une activité culturelle non spécifique à une APSA
- 
- Une réponse encore trop rattachée à l'APSA /
Une transversalité de l'activité produisant la réponse.
 - Un amalgame entre les 3 activités de la compétence entraînant des réponses génériques /
Une diversification des réponses à produire en fonction d'un contexte ciblé élaboré à partir d'une configuration de problèmes.

COMMANDE POUR LE 8 JUILLET

- **DEFINISSEZ UNE COMPETENCE ARTICULANT 3 ACTIVITES : SOCLEE, CORPORELLE, CULTURELLE**
- **ELABOREZ UNE SEANCE D'EVALUATION COMPRENANT 4 SITUATION DIFFERENTES**
- **POUR CHACUNE DE CES SITUATIONS POSEZ DES REGLES SUR CHACUNE DES 3 ACTIVITES**
- **IDENTIFIER POUR CHACUNE DE CES SITUATIONS LES CONDITIONS DE REUSSITE D'UN ELEVE HABILE ET NON HABILE**
- **DEFINISSEZ 4 DEGRES DE COMPETENCE IDENTIFIABLES LORS DE CETTE SEANCE**