

# **Stage Correspondants Programmes 2017**

**J1 : Placer l'élève en ACTIVITES  
de production de réponses :  
Spécifiques,  
Transversales,  
Ré investissables**

# SOMMAIRE

<b>Elaborer un projet synthétique</b>	<b>p3</b>
<b>Un bilan des productions reçues</b>	<b>P16</b>
<b>Analyser les activités menées lors d'un cycle de multibonds</b>	<b>p18</b>
<b>Analyser les activités menées lors d'un cycle de tennis de table</b>	<b>p29</b>
<b>Les propriétés d'une activités de production de réponses</b>	<b>p34</b>
<b>Les propriétés du savoir concevoir les activités des élèves</b>	<b>P39</b>
<b>Les propriétés du savoir pour enseigner la mise en activité de l'élève</b>	<b>p43</b>
<b>La commande inter journée</b>	<b>p46</b>

# **1. Elaborer un projet synthétique**

# Construire un projet d'enseignement soclé identifiable par le projet synthétique

- Un projet piloté par le socle :

D'une programmation pilotée par le choix d'APSA A une programmation de compétences soclées pilotant le choix d'objets disciplinaires communs à plusieurs APSA.

- Un socle qui ne peut s'enseigner que sur un disciplinaire ciblé :

De logique interne générique d'APSA contribuant par essence voire par magie à des visées de formation soclées A une activité soclée se développant au travers d'un objet disciplinaire ciblé.

- Un programme officiel moins « cadrant » mais qui donne plus de responsabilités aux équipes :

De programmations similaires quels que soient les établissements A une programmation prenant en compte la spécificité du public de chaque établissement.

- Un programme qui nécessite de faire des choix :

D'un projet « pléthorique » en terme de cycles, de niveaux de pratique et d'APSA A un projet refermé sur des activités ciblées et justifiées.

- Un projet évolutif :

D'un projet synthétique formel figé reconductible A un projet réel évolutif.

# **Un pilotage du projet par le socle : une démarche**

# 1. Le choix des objets disciplinaire est piloté par les activités soclées propre au projet d'établissement

S.Boissay

F.Lebrun

Production collège  
Turgot Denain

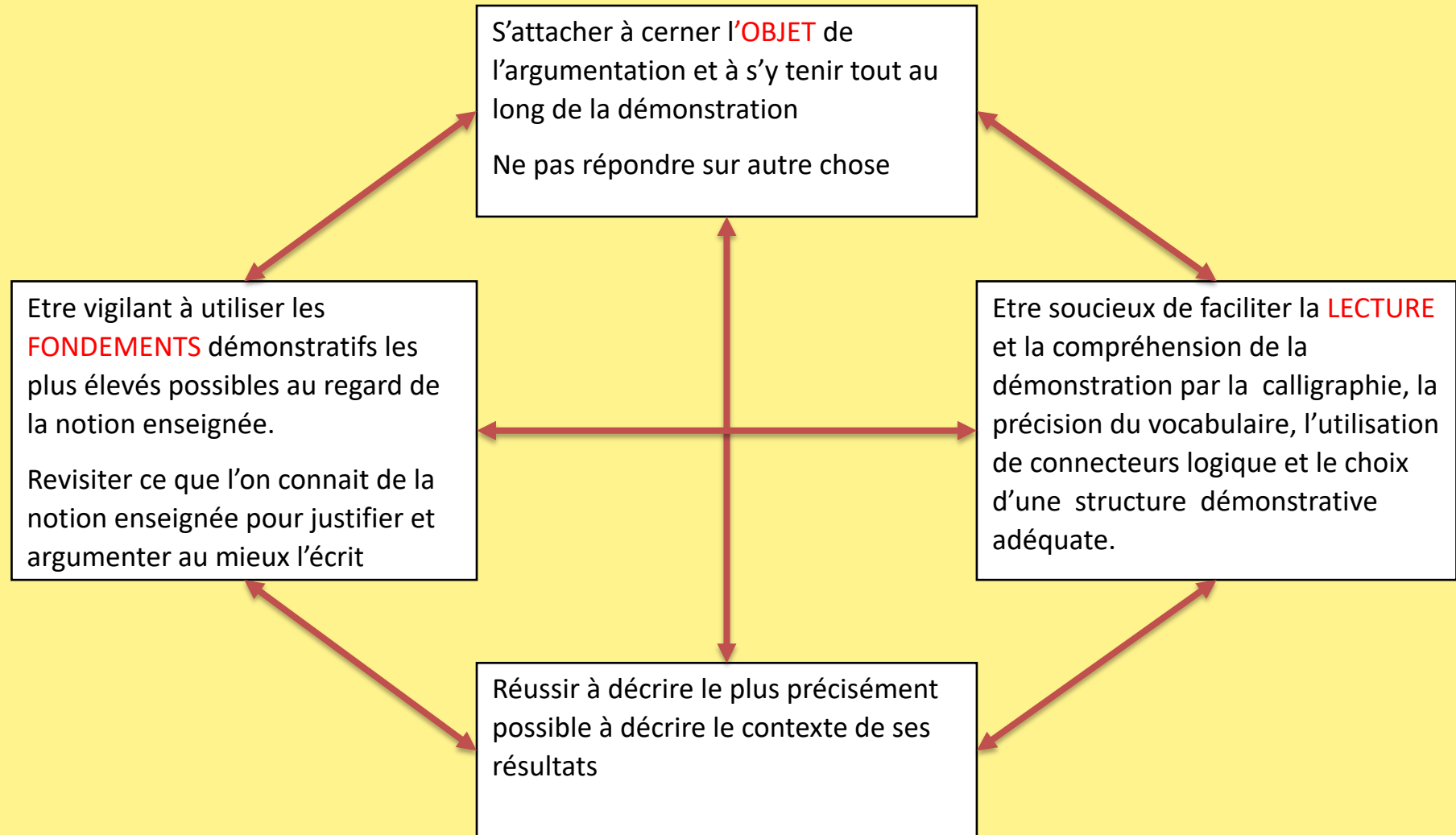
## Cycle 4 DOMAINE 1.1

### Domaine 1 1 : argumente à l'écrit de façon claire et concise

#### 1. Disciplines contributives, moments d'évaluation et points de programme support

	Trimestre 1	Trimestre2	Trimestre3
Français		<ul style="list-style-type: none"><li>• Notion d'engagement d'auteur</li></ul>	
Histoire Géographie	<ul style="list-style-type: none"><li>• 1<sup>ère</sup> guerre mondiale : violence de masse</li><li>• Génocide des arméniens</li><li>• laïcité</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• 2<sup>ème</sup> guerre mondiale : régime totalitaire</li></ul>	
Physique Chimie	<ul style="list-style-type: none"><li>• Consommation électrique</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Atome /ion</li></ul>	
Sciences de la vie et de la terre	<ul style="list-style-type: none"><li>• Réactions immunitaires</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• génétique</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• choix des énergies renouvelables</li></ul>
Mathématiques	<ul style="list-style-type: none"><li>• théorème de Thalès</li></ul>		<ul style="list-style-type: none"><li>• réciproque du théorème de Thalès</li></ul>
Education physique et sportive	<ul style="list-style-type: none"><li>• notion de récupération de l'effort en course de demi-fond</li></ul>		

## 2. Analyser les activités à mener avec la classe pour surmonter les problèmes inhérents au thème



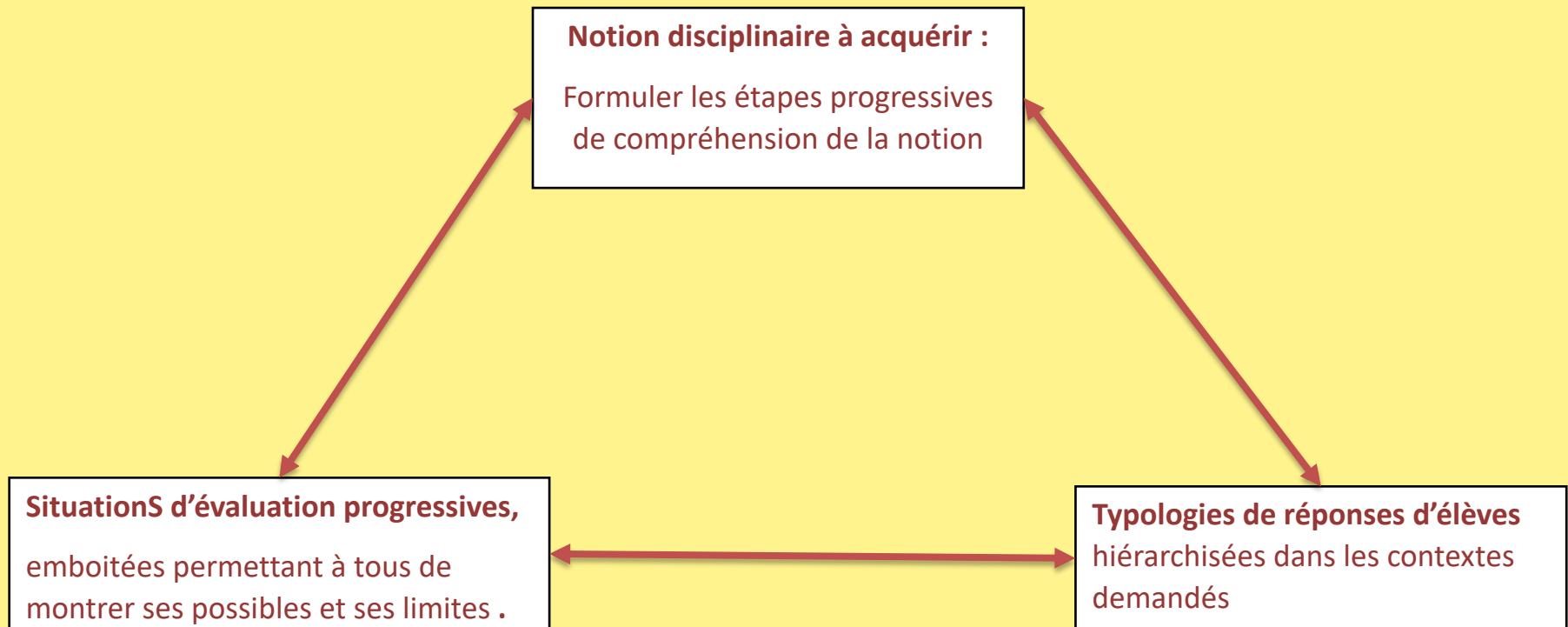
### 3. Cerner des niveaux de résolution du problème soclé enseigné : « argumenter à l'écrit »

Selon le contexte à résoudre , un même élève peut utiliser différentes stratégies de réponses argumentées.

Niveau 10	Niveau 25	Niveau 40	Niveau 50
<p>La notion est caractérisée par un seul élément remarquable, le plus visible et se résume à celui-ci.</p> <p>La démonstration est une justification s'appuyant sur un caractère d'évidence immédiate autour de cet élément majeur qui a tout crédit.</p> <p>Ce procédé démonstratif peut être légitime et pertinent dans certaines situations mais peut amener des contresens dans des contextes plus aboutis.</p> <p>La démarche démonstrative est courte et direct entre l'objet et la conclusion.</p>	<p>La notion est perçue au travers d'un ensemble de plusieurs indicateurs et possibilités qui sont additionnés pour mieux convaincre</p> <p>On justifie par accumulation de faits visibles et accessibles directement et qui prennent force par leur +ou - grande exhaustivité.</p> <p>Le procédé démonstratif consiste à se justifier en recherchant le maximum d'éléments significatifs qui se confortent l'un l'autre par cumul.</p> <p>La démarche démonstrative s'allonge par la somme des éléments significatifs trouvés.</p>	<p>La notion se définit d'emblée, à partir des données émergées en cours avec l'enseignant et en dehors du contexte à traiter.</p> <p>« sachant que..... »</p> <p>Les caractéristiques formulées sur la notion à argumenter orientent, à priori, la recherche des arguments et des éléments dans le contexte fourni.</p> <p>On démontre en partant de la notion et en sélectionnant volontairement certains indicateurs qui peuvent être désormais plus ou moins implicites dans le produit fourni.</p> <p>La démarche démonstrative suit la logique des connaissances que recouvrent la notion et consiste à retrouver les différents aspects de celle-ci dans le contexte fourni</p>	<p>Le croisement de certaines connaissances issues de la notion peut permettre de relativiser et de pondérer l'argumentation.</p> <p>Différents aspects parfois contradictoires peuvent être relevés et rendent moins linéaires et définitifs la conclusion finale :</p> <p>« Oui ...car ...certes ...mais ... »</p> <p>La connaissance de la notion est revisitée au travers du contexte fourni : de l'évidence et du définitif on bascule vers une remise en cause d'une certitude totale car des éléments peuvent s'opposer.</p> <p>La démarche démonstrative ne suit pas le fil rouge tout tracé de la notion apprise mais peut s'en écarter en cernant les oppositions éventuelles</p>

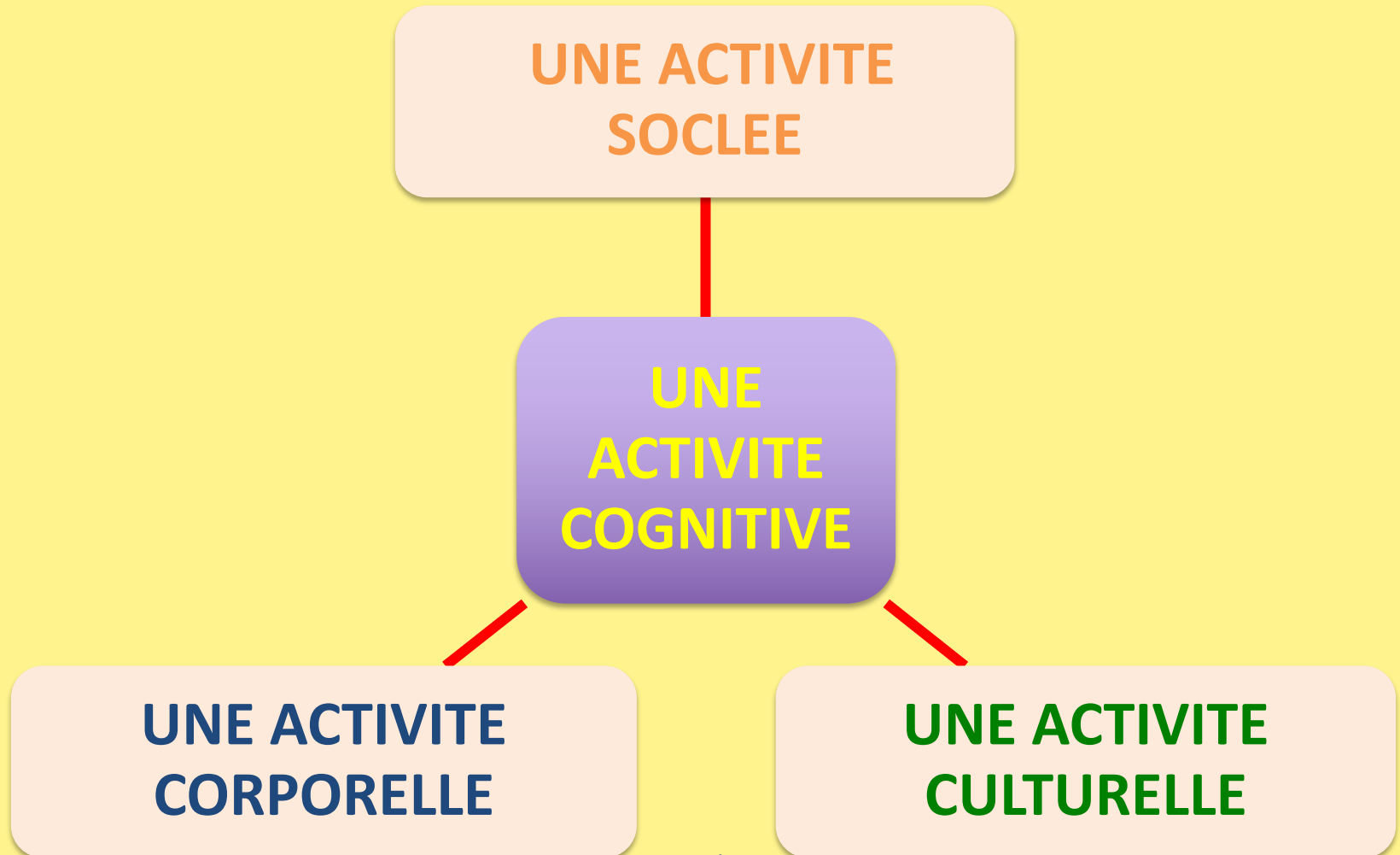


## 4. Se doter de façon disciplinaire d'éléments pertinents de progressivité pour classer les réponses d'élèves



# Un projet développant des **COMPETENCES**

# Un programme de compétences constituées chacune de 4 activités différentes



## EFFECTUER UN CHOIX DANS LES DOMAINES DU SOCLE

**D11** : S'exprime et argumente à l'écrit et ou à l'oral de façon claire et précise sur les décisions prises pour résoudre un problème.

**D14** : S'exprime et communique par la production de techniques artistiques.

**D2** : Prend en compte les différences de chacun pour s'inscrire dans un projet collectif et l'optimiser.

**D2** : Planifie à court ou moyen terme les étapes d'une production à venir.

**D2** : Se concentre et mémorise une succession de décisions à mettre en œuvre.

**D2** : Agit avec méthodes pour résoudre un problème.

**D3** : Exprime ses sentiments et ses émotions par un vocabulaire adapté.

**D3** : Développe sa pensée et son esprit critique sur des faits ou des prestations

**D3** : Analyse un contexte et prend des décisions judicieuses pour y agir avec lucidité

**D3** : Tenir compte de ses réussites et de ses erreurs

### SPECIFIER DES ACTIVITES CULTURELLES

Identifier des durées de maintien d'allures en fonction du contexte  
Définir les propriétés de la récupération entre deux charges

Lier course et impulsion  
Optimiser la trajectoire du corps ou de l'engin

Effectuer une passe décisive  
Circuler en tant que ex porteur  
Circuler en tant que non porteur non concerné par l'échange

Elaborer des itinéraires de proche en proche  
Elaborer des itinéraires différents pour retrouver des points de passage identiques

Moduler ses trajets segmentaires dans l'espace corporel  
Singulariser l'acte expressif

Complexifier un élément gymnique  
Fluidifier la liaison d'éléments à partir de postures de départ et d'arrivée plus ou moins compatible

Choisir entre sauvegarder et attaquer  
Explorer pour se placer sur une trajectoire future  
Définir des zones de transmission

### DECLINER DES RESSOURCES CORPORELLES

Le système « aérobic »	Dilapider son potentiel énergétique Reconstituer son potentiel énergétique
Le système « loco-propulseur »	Anticiper des trajectoires corporelles Différencier les actions corporelles de son trajet
Le système « perceptif et décisionnel »	Comprendre l'évolution d'un espace présent Se projeter dans un espace futur partiel aléatoire
Le système de l'orientation	Piloter la construction de l'espace par la vue Piloter la construction de l'espace par celle de cartes mentales
Le système « émotionnel » et « expressif »	Exprimer corporellement une émotion Susciter une émotion
Le système « labyrinthique et kinesthésique »	Se déséquilibrer pour mieux s'équilibrer Se rééquilibrer dans le déséquilibre
Le système « d'anticipation coïncidence »	Référer son trajet et ses postures à la trajectoire d'un mobile Référer son trajet et ses postures aux effets provoqués par ses propres décision
Le système de « perception temporelle »	Différencier le temps requis du temps disponible Spécifier des moments « clefs » sur une durée

	<b>Objet</b>	<b>Activité de l'élève</b>
<b>Corps</b>	<b>Dilapider son potentiel énergétique</b>	<i>Provoque des états sur soi différents par des charges temporelles identiques et inversement, des états identiques par des charges temporelles différentes</i>
<b>Culture</b>	Identifier des durées de maintien d'allures en fonction du contexte	Joue avec les propriétés de la charge (vitesse, durée, accélération) pour définir une performance optimale
<b>Corps</b>	<b>Reconstituer son potentiel énergétique</b>	<i>Retrouve les états "optimaux" nécessaires au développement d'états projetés et inversement déterminer un état à projeter en fonction d'un état identifié</i>
<b>Culture</b>	Définir les propriétés de la récupération entre deux charges	Recherche et mobilise les propriétés d'une récupération minimale entre 2 charges
<b>Corps</b>	<b>Produire des trajectoires corporelles</b>	<i>Elabore des compromis entre vitesse et précision, propriétés de ses foulées d'élan et celles des trajectoires à créer selon un degré d'impulsion et d'équilibration à développer en minorant le contrôle visuel du trajet et de la trajectoire</i>
<b>Culture</b>	Lier course et impulsion	Module sa course d'élan en fonction de la trajectoire à créer et inversement
<b>Corps</b>	<b>Différencier les actions corporelles de son trajet</b>	<i>Trouve des compromis entre mobilisations segmentaires et vitesse de trajet, intensité de propulsion et équilibration</i>
<b>Culture</b>	Optimiser la trajectoire du corps et ou de l'engin	Joue à préserver le contrôle de soi (équilibre et mobilisations d'appuis plus ou moins complexes) le plus près d'une zone de performance
<b>Corps</b>	<b>Comprendre l'évolution d'un espace présent</b>	<i>Prend en compte l'évolution des rapports topologiques (postures, localisations des trajets et trajectoires) du couple passeur/receveur (avec ou sans défenseur) pour échanger</i>
<b>Culture</b>	Effectuer une passe décisive	Module la durée de l'échange (tenu+ forme de la trajectoire) selon le contexte
<b>Corps</b>	<b>Se projeter dans un espace futur partiel aléatoire</b>	<i>Conditionne son futur trajet (moment d'engagement et durée) aux différentes évolutions possibles des rapports topologiques liés aux trajets et trajectoires de l'échange en cours</i>
<b>Culture</b>	Circuler en tant que Non porteur Non concerné par l'échange	Préserve au maximum l'incertitude de son futur trajet (durée d'exploration) tout en conservant le plus longtemps possible un maximum d'alternatives (trajet et forme d'exploration)
<b>Corps</b>	<b>Pilote la construction d'un itinéraire par la vue</b>	<i>Se localise dans un espace en optimisant les aller et retour entre la vue et une représentation de cet espace</i>
<b>Culture</b>	Se repère dans l'espace à l'aide d'une carte	Elabore un itinéraire judicieux du point de vue des rapports espace/temps, en définissant une succession d'éléments remarquables par lesquels passer
<b>Corps</b>	<b>Pilote la construction d'un espace par celle de cartes mentales</b>	<i>Mobilise différentes stratégies pour atteindre différents objets dans un espace au travers par d'itinéraires multiples sans aucune représentation matériel de cet espace</i>
<b>Culture</b>	Construire une carte mentale d'un espace labyrinthe	Modifie en cours d'itinéraire un trajet prévu pour retrouver des balises par la seule représentation de sa localisation dans l'espace et des trajets possibles offerts par ce dernier

	<b>Objet</b>	<b>Activité de l'élève</b>
<b>Corps</b>	<b>Exprimer corporellement une émotion ???</b>	
<b>Culture</b>		
<b>Corps</b>	<b>Susciter une émotion ???</b>	
<b>Culture</b>		
<b>Corps</b>	<b>Se déséquilibrer pour mieux s'équilibrer</b>	
<b>Culture</b>	Complexifier un élément gymnique	Joue à produire différents départs et arrivées d'une même forme gymnique
<b>Corps</b>	<b>Se rééquilibrer dans le déséquilibre</b>	<i>Module les pressions kinesthésiques de ses appuis, les moments et durées d'ouverture fermeture des ceintures et le recours au contrôle du déplacement par la vue pour assurer la continuité du trajet malgré une succession de renversements posturaux</i>
<b>Culture</b>	Lier des éléments à partir de postures de départ et d'arrivée différentes	Assure la fluidité d'une combinaison d'éléments quels que soient leurs formes, leurs vitesses et leurs amplitudes
<b>Corps</b>	<b>Référencer son trajet et ses postures à la trajectoire d'un mobile</b>	<i>Construit et différencie des trajets en fonction de postures différentes à mobiliser pour rentrer en coïncidence</i>
<b>Culture</b>	Choisir entre sauvegarder et attaquer	Adopte des postures différentes selon la trajectoire à développer ou inversement une même posture pour des trajectoires différentes
<b>Corps</b>	<b>Référencer son trajet et ses postures aux effets provoqués par ses propres décisions</b>	<i>Programme des zones d'entrée en "coïncidence" selon des effets provoqués par soi sur le mobile à rencontrer</i>
<b>Culture</b>	Explorer pour se placer sur une trajectoire future Définir des zones de transmission	Trouve une zone probable de frappe à partir d'effets créés chez l'adversaire Trouver une zone probable de transmission à partir de décisions prises par le receveur pour le donneur
<b>Corps</b>	<b>Différencier le temps requis du temps disponible</b>	
<b>Culture</b>		
<b>Corps</b>	<b>Spécifier des moments « clefs » sur une durée</b>	

# Des conséquences sur la programmation des cycles d'enseignement

- *Etudier les propriétés de 2 niveaux d'activités soclées, corporelles ou culturelles sur le cursus.*
- *Favoriser la stabilité du milieu culturel pour développer à minima des habiletés spécifiques en programmant deux fois les mêmes APSA sur le cursus.*
- *Une programmation annuelle de 6 cycles au cycle 3 et 4 cycles par an au cycle 4 au maximum : 20 à 30H par cycle pour qu'il y ait apprentissage.*
- *Des séquences d'enseignement de 2H.*
- *Un choix restreint d'activités soclées qui pilotent l'ensemble du projet et qui couvrent au moins 3 domaines du socle.*

# **2. UN BILAN DES PRODUCTIONS RECUES**



## 1. Une difficulté à différencier ce qui relève du corps, de la culture ou du socle

- ✓ La compétence n'est pas comprise comme une classe d'activités interdépendantes.

## 2. Une difficulté à distinguer produitS et activité qui produit DES réponses.

- ✓ Un registre de réponseS à produire dans un contexte :

- **Un double problème** : La nature de ce qu'il faut enseigner de l'APSA dans le cadre scolaire et l'importance actuel du sensori-moteur spécifique en terme de coût temporel d'acquisition et de réinvestissements possibles.
- **Une vigilance** : Proposer l'étude d'activités culturelles transversales afin d'éviter la spécificité de l'habileté.

- ✓ Un registre de ressources à mobiliser pour produire des réponses

- **Un problème** de connaissances sur le fonctionnement du corps et sa conséquence sur le nécessaire « jeu » avec ses ressources que doit mener l'élève pour provoquer des effets différents sur soi.
- **Une vigilance** : le problème du temps de pratique réel et ses conséquences sur la nature de la transformation attendue.

- ✓ Une activité soclée qui donne de l'intention et du sens :

- **Un problème** : Un socle « intentionnel » qui change les choix disciplinaires et non la conséquence d'une pratique.
- **Une vigilance** : Créer DES contextes pilotés par DES intentions différentes pour provoquer DES réponses adéquates.

## 3. Une difficulté à faire piloter les choix culturels par des mobilisations différenciées de ressources.

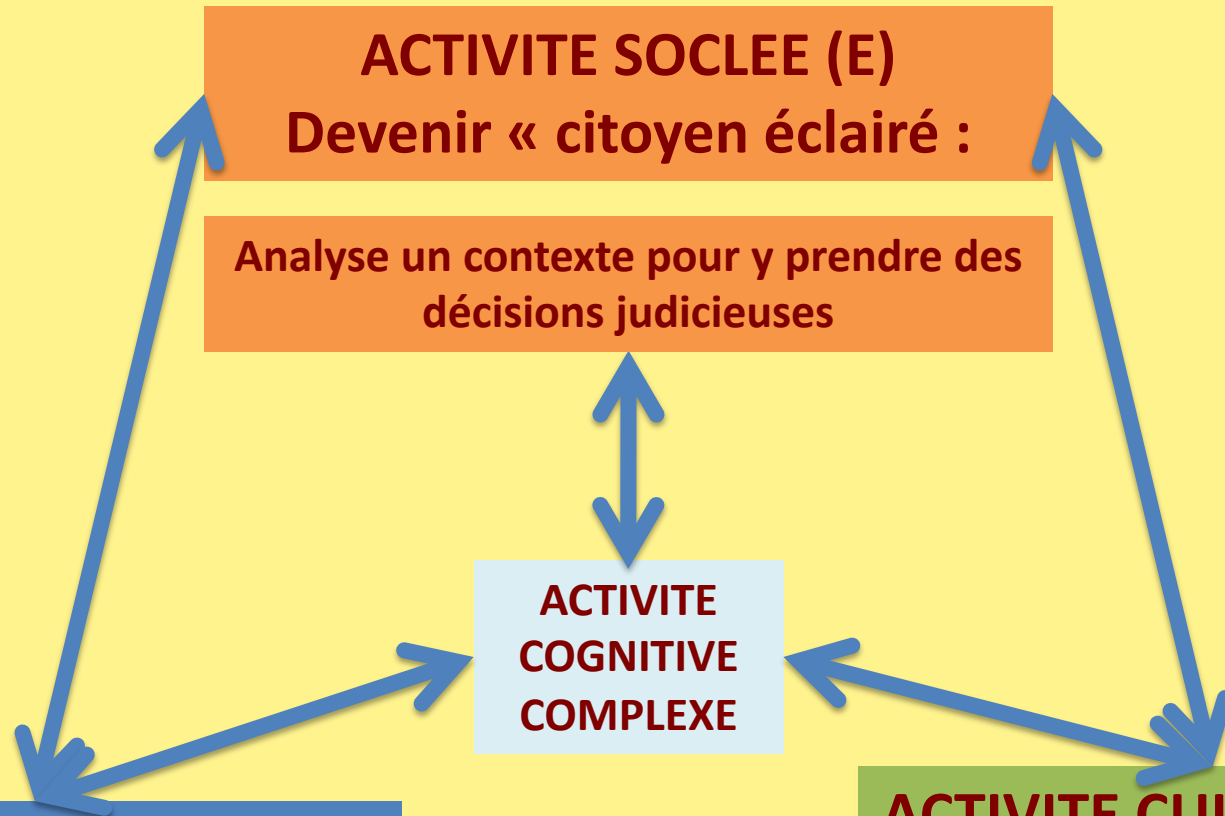
## 4. Une difficulté à créer des milieux de règles en fonction de la COMPETENCE SCOLAIRE à développer.

- ✓ Spécifiques sur chacune des 3 activités.
- ✓ Articulant de façon différentes ces 3 activités.

## 5. Une difficulté à définir et organiser une progressivité dans le cycle basée sur la complexité de la compétence à développer et non sur le seul progrès disciplinaire

# **3. ANALYSER LES activités menées par les élèves lors d'un cycle de multibonds**

# LES ACTIVITES DE LA COMPETENCE : Se risquer à perdre le contrôle de sa trajectoire corporelle dans la liaison course impulsion à partir d'une analyse des conditions exigées



**ACTIVITE CORPORELLE (P)**  
Apprendre à agir sur soi :

Produire des trajectoires corporelles différenciées

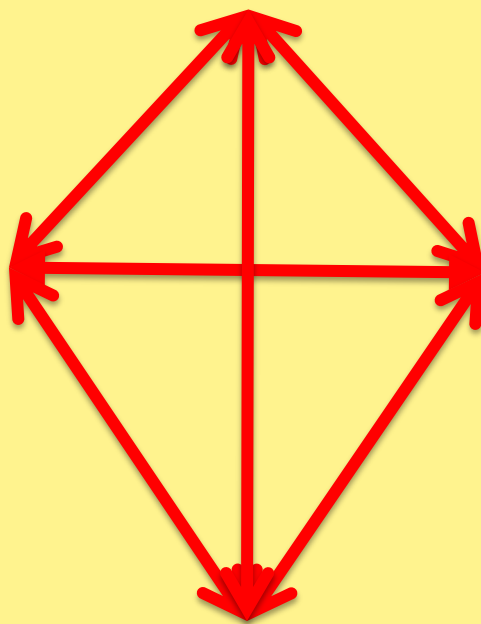
**ACTIVITE CULTURELLE (S)**  
Comprendre l'acte sportif :

Lier course et impulsion

# Une compétence professionnelle nouvelle à construire

Analyser LES activités des élèves et leurs interactions  
au sein d'une même compétence

Concevoir la mise en ACTIVITES des élèves au travers d'UNE compétence

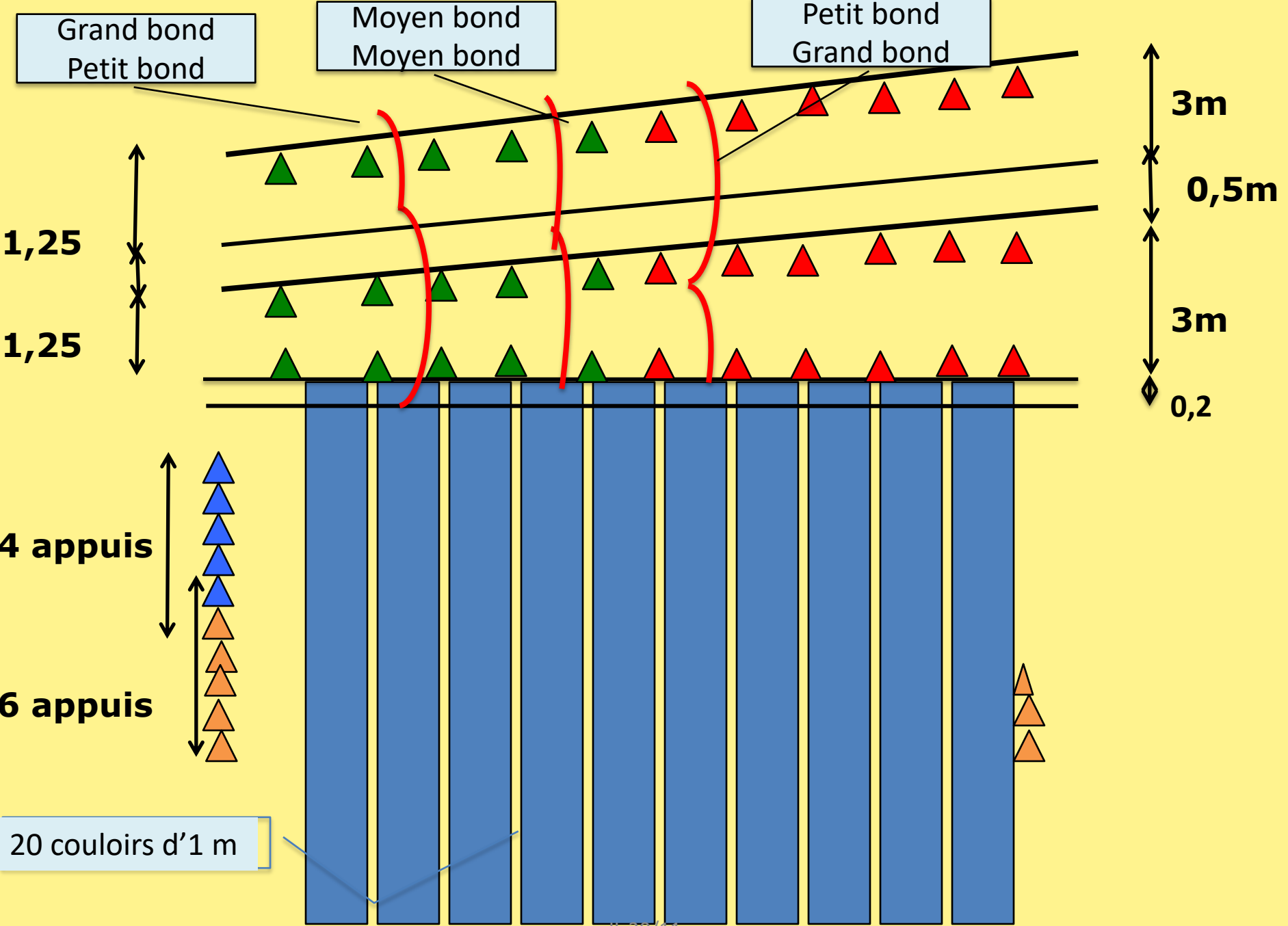


Mettre les élèves en activité de production DE réponses diversifiées propre à chacun

Identifier les savoirs requis pour développer les activités

# Le cycle 5<sup>ème</sup> Multibonds

- **11 séances de 2H**
- **2 objets :**
  - ✓ Se risquer à moduler sa course d'élan en fonction d'une distance à franchir
  - ✓ Se risquer à définir une course d'élan en fonction de bonds à moduler
- **Une séance type**
  - ✓ Un échauffement générique
  - ✓ Une mobilisation des modalités corporelles qui seront à utiliser dans les tâches complexes
  - ✓ Une batterie de taches complexes mobilisatrices de l'ensemble des activités de la compétence



**NOM** .....**Prénom** : .....**Record sur un élan de 4 appuis** : .....

**Record de pts** : .....

**NOM de l'Entraîneur** : .....

**R+1 =10pts R= 8pts R-1=5pts R-2=3pts R-3=1pt**

**ATTENTION UN ESSAI EST VALIDE QUAND TU REUSSIS ET UTILISES CE QUE TU AS PREVU AVANT DE T'ELANCER**

**RAPPEL**

<b>Vitesse : Vite Lent</b>	<b>Grand Bond : GB</b>	<b>Plus tu contrôles ton essai, plus tu conserves ton tronc vertical et moins tu as besoin de regarder où tu poses les pieds</b>
<b>Hauteur : Haut, Ras</b>	<b>Pt Bond : PB</b>	<b>Plus tu "impulses" et ou plus tu vas vite plus il est difficile de contrôler (tronc vertical et regard horizontal sur chaque appui)</b>
<b>Longueur : Loin, Près</b>	<b>Moyen Bond : MB</b>	<b>Moins tu impulses et ou moins tu vas vite, moins tu vas loin</b>

**S1 : Tu dois marquer le plus de points possible en 4 essais réussis. Tu es obligé de planifier tes 5 essais avant de commencer ton concours**  
**Tu dois utiliser 3 Combinaisons de bonds différentes (MB/MB, GB/PG, PB/GB)**  
**Tu dois réaliser 3 essais en "contrôlant" : sans "bouger" le tronc ni regarder le sol**  
**Tu dois utiliser 3 vitesses différentes (LLVV, LVVVVV, LLLVVV )**

**S4 : Tu dois marquer le plus de points possible en 4 essais sur 5**  
**Tu es obligé de "contrôler" l'ensemble de tes 4 essais pris en compte**  
**Tu ne peux utiliser que les 3 vitesses (LLVV, LVVVVV, LLLVVV)**

R =	Records tentés (R+1, R, R-1...)	Elan / Bondissement			Pts Marqués
		Elan	Contrôle / Sécurité	BOND	
E1					
E2					
E3					
E4					
E5					
<b>TOTAL</b>					

R=	Records tentés (R+1, R, R-1...)	Elan / Bondissement			Pts Marqués
		Elan	Contrôle / Sécurité	BOND	
E1	R-2		0 appui	GB PB	
E2		LLVV			
E3			0 appui		
E4	R-2		0 appui	PB GB	
E5	R-2		0 appui	GB PB	
<b>TOTAL</b>					

**S2 : Tu dois marquer le plus de points possible sans rater un seul essai**  
**Tu dois utiliser les 3 courses d'élan différentes : LLVV, LVVVVV, LLLVVV**  
**Tu dois Contrôler au moins 3 essais sans bouger le "tronc" et deux avec une seule perte de contrôle autorisée**

R = .....	Records tentés (R+1, R, R-1...)	Elan / Bondissement			Pts Marqués
		Elan	Contrôle / Sécurité	BOND	
E 1				PB GB	
E 2				PB GB	
E 3				GB PB	
E 4				MB MB	
E 5				MB MB	
<b>TOTAL</b>					

**S4 : Tu dois marquer le plus de points possible en 4 essais sur 5**  
**Tu es obligé de "contrôler" l'ensemble de tes 4 essais pris en compte**

R = .....	Records tentés (R+1, R, R-1...)	Elan / Bondissement			Pts Marqués
		Elan	Contrôle / Sécurité	BOND	
E 1	R-2		0 appui	GB PB	
E 2	R			MB MB	
E 3	R-3		0 appui		
E 4	R-2			PB GB	
E 5	R-1	LLLVVV			
<b>TOTAL</b>					

**S3 : Tu dois réussir 3 essais consécutifs sans rater**  
**Tu es obligé de fixer le tronc et le regard 3 fois sur les 5 essais**

R = .....	Records tentés (R+1, R, R-1...)	Elan / Bondissement			Pts Marqués
		Elan	Contrôle / Sécurité	BOND	
E 1		LLLVVV		GB PB	
E 2		LVVVVV		PB GB	
E 3		LLLVVV		MB MB	
E 4		LLVV		MB MB	
E 5		LVVVVV		GB PB	
<b>TOTAL</b>					

**S6 : Tu es obligé de monter de couloir à chaque essai**  
**Tu ne prends aucun risque sur les 3 premiers**  
**Aucun essai ne peut être identique : des combinaisons différentes de longueurs de bonds (GB, PB, MB) avec des vitesses d'élan**

R = .....	Records tentés (R+1, R, R-1...)	Elan / Bondissement			Pts Marqués
		Elan	Contrôle / Sécurité	BOND	
E 1	R-3		0 appui	PB GB	
E 2			0 appui	GB PB	
E 3			0 appui	MB MB	
E 4				MB MB	
E 5				PB GB	
<b>TOTAL</b>					



# Analyser un contexte et prendre des décisions judicieuses quant aux modalités à mobiliser par soi sur soi pour produire des trajectoires corporelles

Pas compétent	Peu compétent	Compétent	Expert
<b>4</b>	<b>10</b>	<b>14</b>	<b>20</b>
<p><i>Propose des réponses inadaptées au contexte :</i></p> <p>Mobilise les modalités d'exécution de façon aléatoire sans réelle stabilisation dans l'exécution.</p>	<p><i>Dissocie le contexte de la production de réponses différentes :</i></p> <p>Mobilise différemment des modalités sans réellement les combiner entre elles et sans réelle pertinence par rapport au contexte.</p>	<p><i>Répond aux conditions du contexte en combinant différemment les modalités exigées :</i></p> <p>Combine de façon pertinente des modalités au coup par coup sans prendre en compte les exigences de la série</p>	<p><i>Développe une réponse optimale correspondant au contexte :</i></p> <p>Met en œuvre des combinaisons adéquates et pertinentes de modalités corporelles pour répondre aux exigences d'une série d'essais</p>

# Les opérations d'un « savoir lier course et bondissement »

Des nombres d'appuis différents

Des longueurs différentes

Définir la vitesse de son élan

Des « records » différents

Déterminer la précision d'appel attendue

Choisir la performance tentée

Des « précisions » différentes

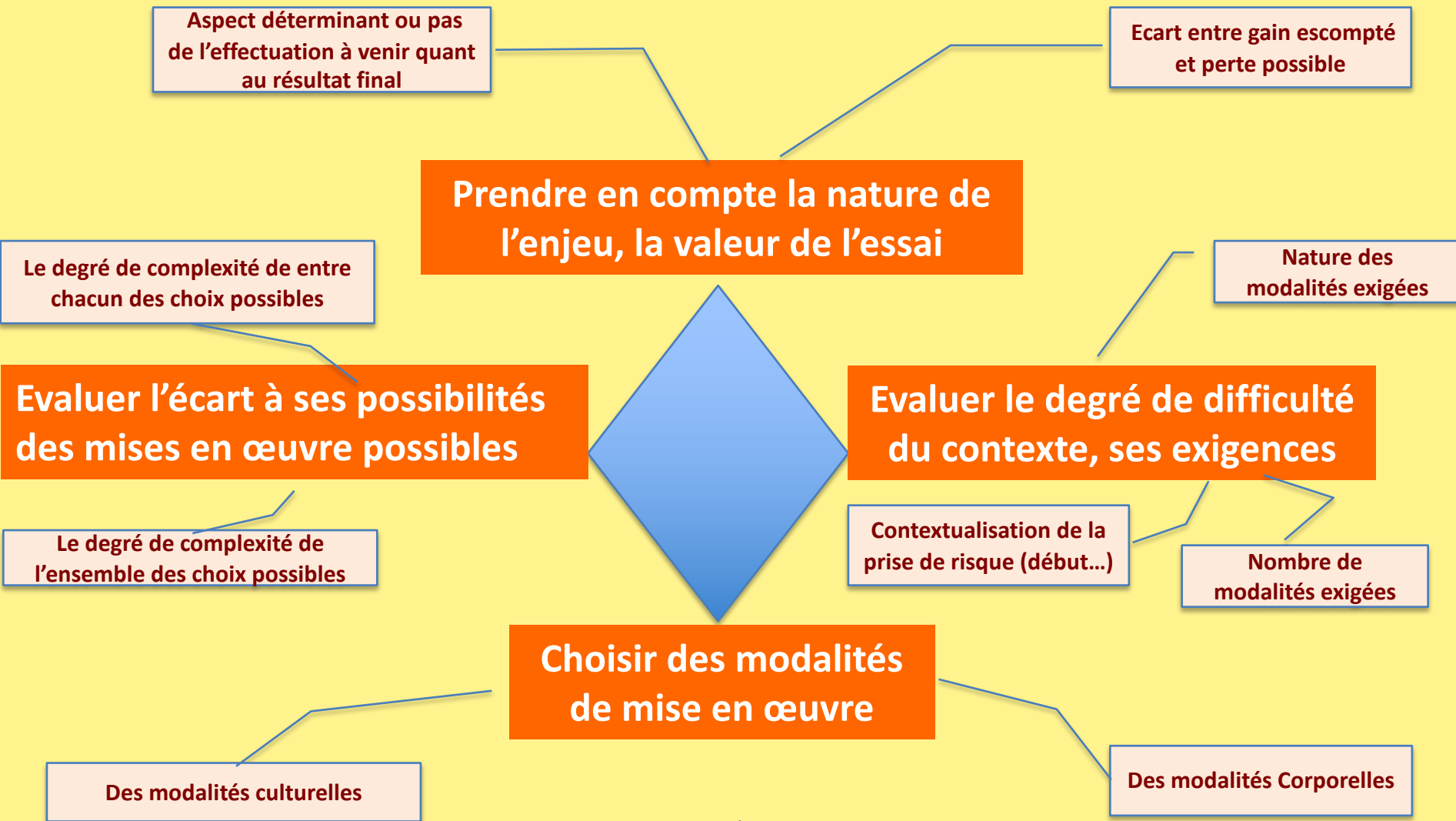
Des « totaux » différents sur tout ou partie des 5 essais

Décider de la « structure » de son saut

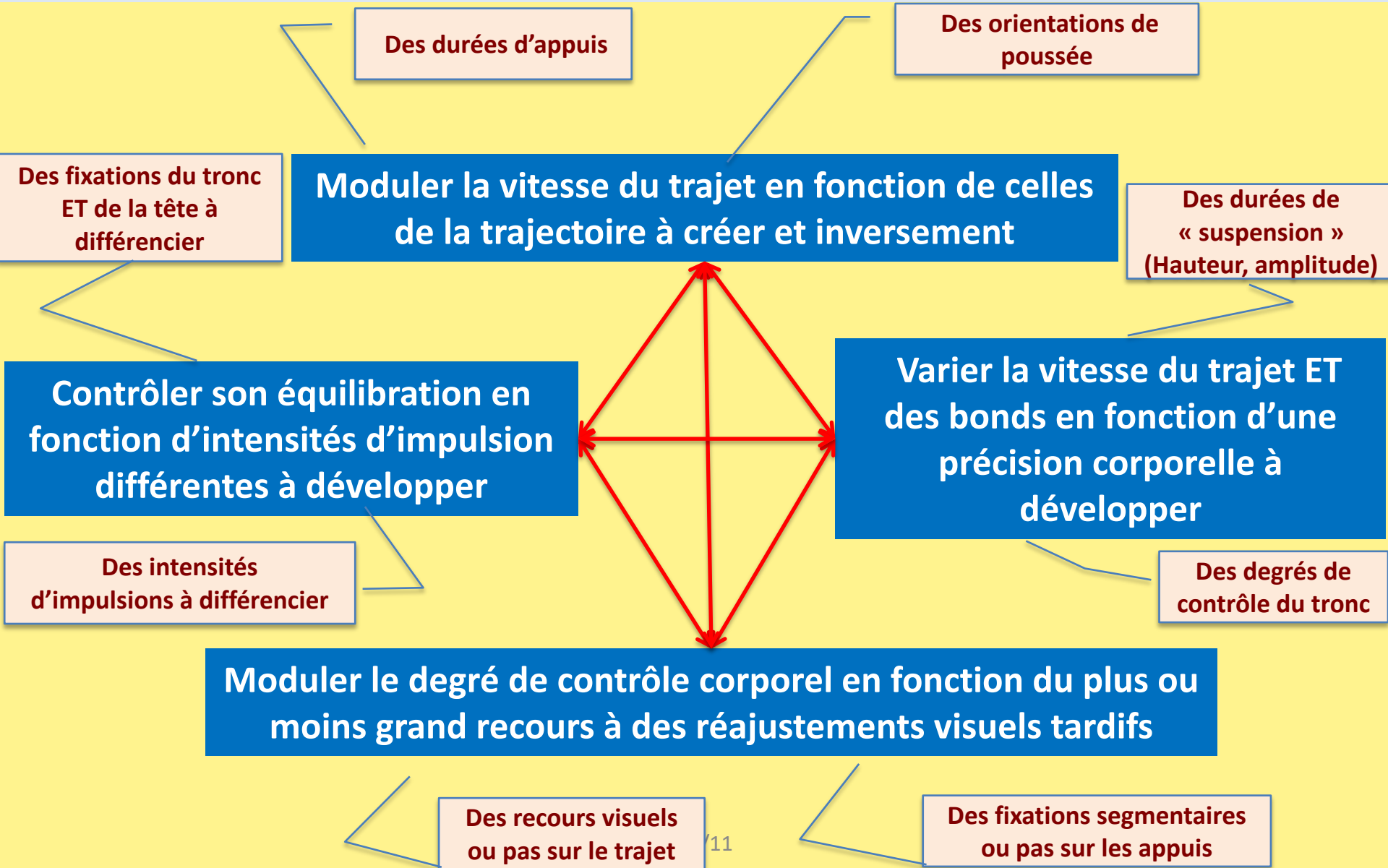
Des longueurs de premier bond

Des hauteurs de premier bond

# Les « opérations d'un « Savoir analyser un contexte et prendre des décisions judicieuses »



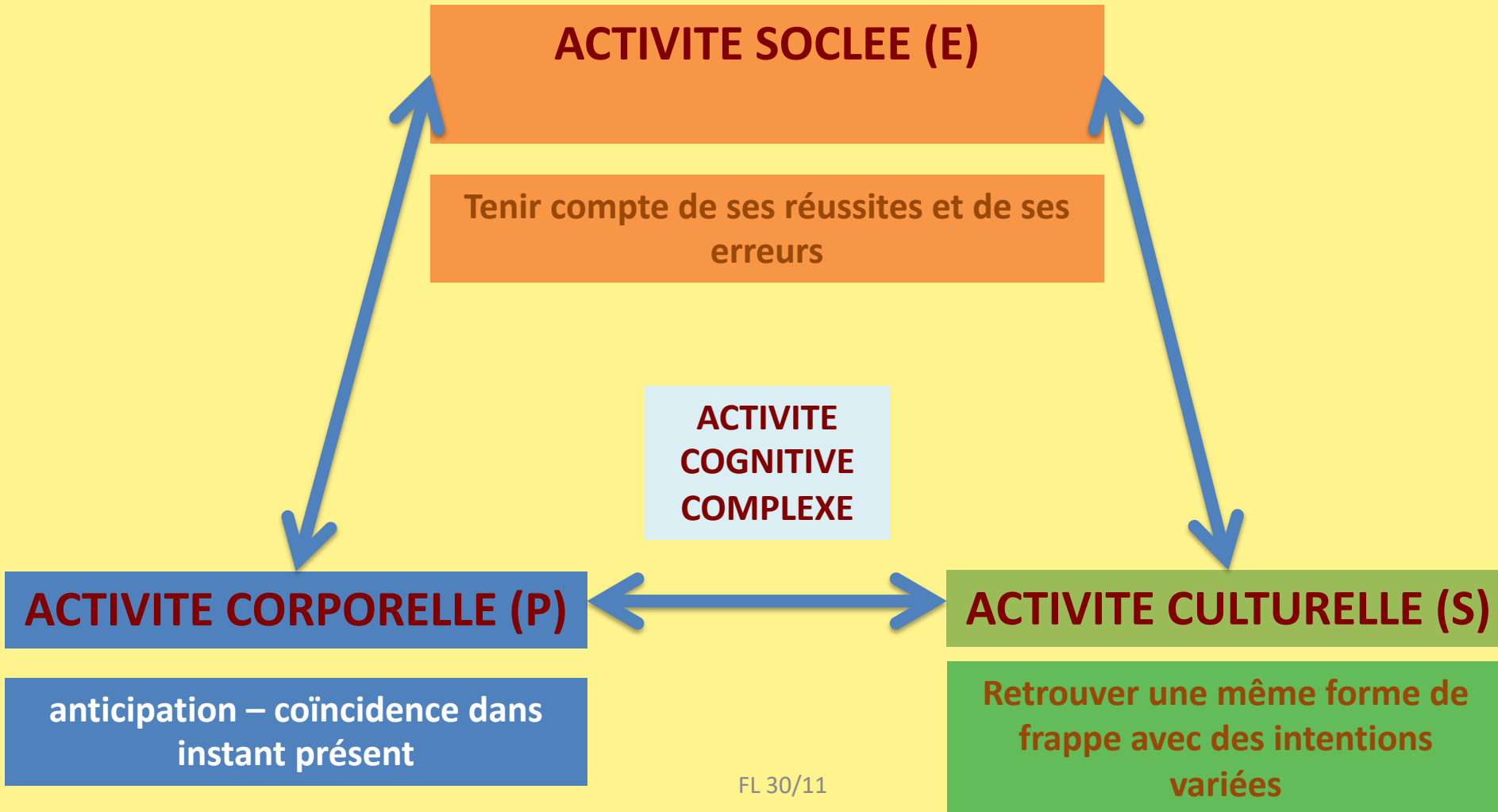
# Les opérations d'un « Savoir développer des trajectoires corporelles »



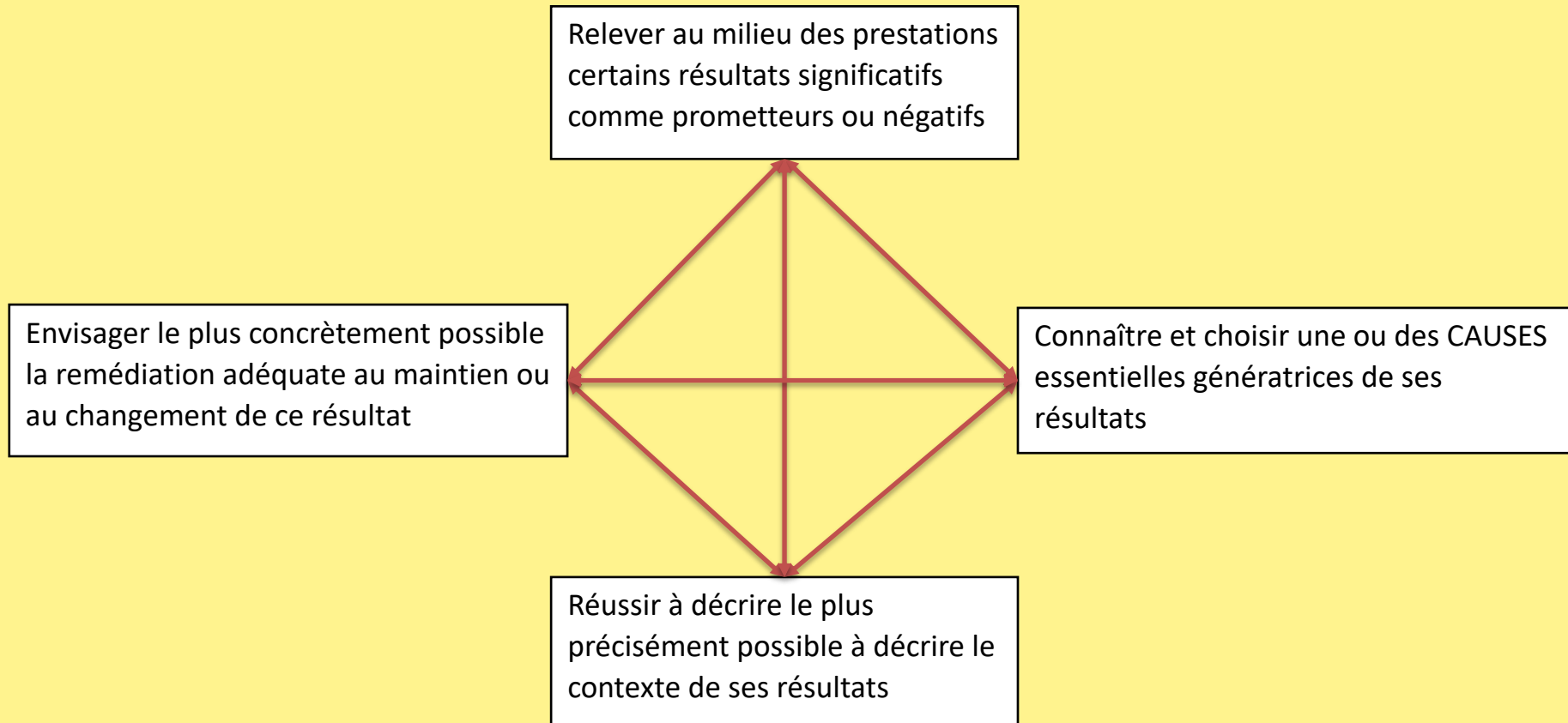
# **4. ANALYSER LES activités menées par les élèves lors d'un cycle de Tennis de Table**

# LES ACTIVITES DE LA COMPETENCE :

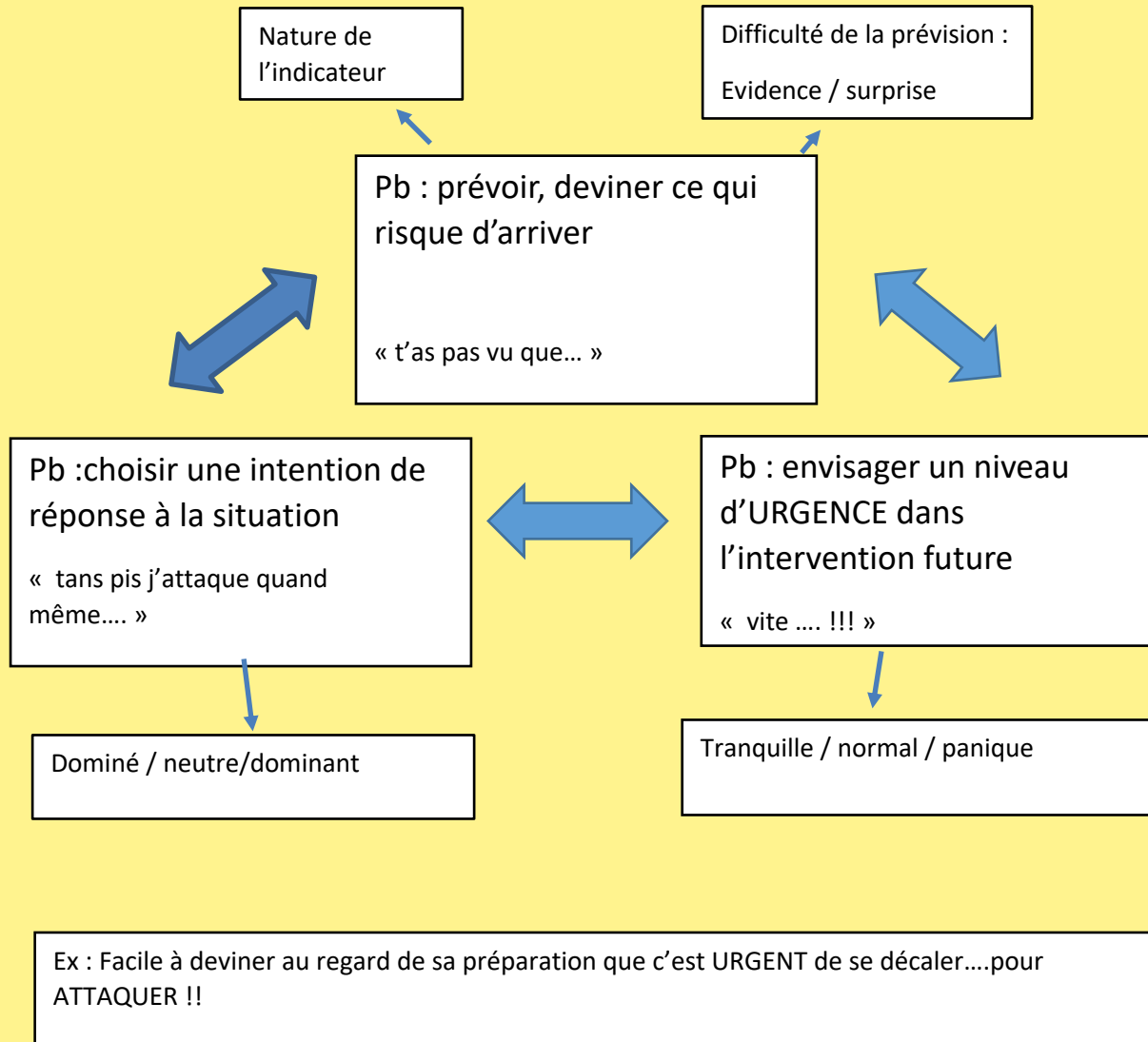
Tenir compte de ses réussites et de ses erreurs, pour anticiper l'action proche, afin de retrouver un coup droit d'attaque, de déviation ou d'attente



# Tenir compte de ses réussites et de ses erreurs



# Anticipation – coïncidence dans l'instant présent





# Retrouver une même forme de frappe avec des intentions variées

**Pb 1** : Réussir à diversifier les intentions de frappe au regard des types de balle arrivantes sur un même coup

	Balle arrivante facile	Balle arrivante Difficile
Balle renvoyée facile	x	x
Balle renvoyée difficile	x	x

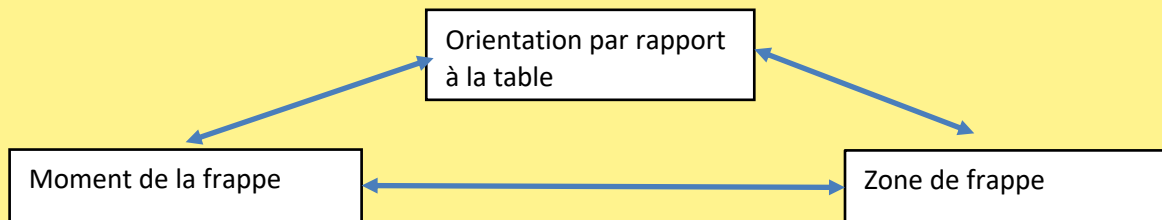
**Pb 2** : réussir à diversifier ses interventions

- par rapport au point mort haut de la trajectoire arrivante
- par rapport au plan vertical de l'extrémité de ma table pour copier, prendre ou rendre du temps à l'autre

	Attendre	attaquer	sauver
Point mort haut	Avant/Après	Avant/Après	Avant/Après
Plan vertical table	Avant/Après	Avant/Après	Avant/Après

**Pb 3** : réussir à dévier les trajectoires arrivantes pour perturber le coup adverse

Mobilisation juste avant ou pendant la balle arrivante de mon orientation par rapport à la table : pied de pivot préférentiel



Si je frappe la balle en étant de profil et en attendant qu'elle soit devant moi, elle risque de repartir en LIGNE

# 5. Les propriétés d'une activité de productions de **REPONSES**

# Les propriétés de la réponse

- Produire **DES REPONSES** en fonction de contextes.
  - ✓ Une réponse **Reproductible** dans différents contextes : *jusqu'à quel degré de difficulté « environnemental » l'élève peut-il reproduire une même réponse ?*
  - ✓ Une réponse **Modulable** selon le contexte : *que faut-il que l'élève change « à la marge » dans sa réponse selon le contexte proposé ?*
  - ✓ Une réponse **Différente** dans des contextes différents : *quelles « formes » spécifiques peut il apporter dans ce contexte ?*
  - ✓ Une réponse **Optimale** selon le contexte : *quelle est la réponse la plus « économique » (en terme de coût de production) doit-il développer ?*

# Réussir différemment en fonction d'un contexte et d'une intention

- Une réussite **Corrélée** : *prend des formes différentes selon le potentiel des élèves ou leur niveau sensori-moteur.*
  - ✓ *Sous quelleS formeS chacun peut il réussir ?*
- Une réussite **Contextualisée** : *prend des formes différentes selon les contextes auxquels sont confrontés les élèves.*
  - ✓ *En quoi la modification du contexte modifie-t-elle la forme de la réussite ?*
- Une réussite **intentionnelle** : *prend des formes différentes selon l'intention affichée de l'élève*
  - ✓ *En quoi dans ce contexte, la réponse produite correspond elle à l'intention affichée de l'élève ?*
- Une réussite **Indépendante d'un résultat** : *échouer sur le plan du résultat mais réussir du point de vue de l'intention et des modalités mobilisées.*
  - ✓ *En quoi malgré l'échec la réponse apportée était elle judicieuse ?*
- Une réussite **Relativisable** : *une même réponse peut s'avérer vraie et fausse*
  - ✓ *En quoi cette réponse est-elle pertinente dans ce contexte ?*

# Les propriétés de chaque « activité » qui compose la compétence

1. **Une activité Spécifique** : Une activité corporelle, culturelle ou sociale prenant des formes spécifiques et mobilisant des savoirs spécifiques pour répondre à des contraintes spécifiques  
Quelle est la nature des modalités avec lesquelles l'élève est amené à « jouer » ?
2. **Une activité intentionnelle** : Une activité qui prend des formes différentes selon l'intention qui la pilote  
Qu'est ce qui donne du sens, « détermine » le choix de telle ou telle réponse ?
3. **Une activité Complexe** : dépendante de plusieurs opérations à mener.  
Quelles opérations doit mobiliser l'élève dans la tâche proposée ?
4. **Une activité d'expérimentation paramétrée** : liée à un « jeu » avec des paramètres connus et ciblés **fournis** par l'enseignant.  
Quelles mises en relation entre ces opérations doit effectuer l'élève ?
5. **Une activité « Orientée »** : selon le statut de la réponse ou de l'activité : causes ou conséquences
  - Quelles sont la ou les réponses à trouver à partir d'une activité à mener ?
  - Quelle est l'activité à mener pour développer une réponse aux propriétés fixées au préalable ?
6. **Une activité « d'Adaptation »** : en rupture avec des modes de « fonctionnement » et ou des « organisations » usuels.  
Quel est la nature du progrès attendu sur soi ?

# Les propriétés de l'activité cognitive complexe au cœur de la compétence

1. **Une activité expérimentale** : D'un apprentissage par auto adaptation au milieu **A** un apprentissage par « adaptation » de l'activité de l'élève au travers d'une expérimentation de soi, sur soi menée par soi.
2. **Une activité de résolution de problème ciblé** : D'une résolution de problèmes multiples, non ciblés, à l'apparition aléatoire par aménagement du milieu **A** la résolution d'un problème identifié, contextualisés par un jeu avec des paramètres, des modalités dévolus par l'enseignant.
3. **Une activité de recherche de solutionS multipleS** : D'une activité visant la recherche d'UNE solution **A** une activité visant à mobiliser les modalités permettant de déterminer la plus « judicieuse » parmi d'autres possibles : une solution corrélée, contextualisée, optimisée
4. **Une activité complexe** : D'une activité centrée sur la reproduction des propriétés d'un résultat attendu (le produit) **A** une activité mettant en relation des propriétés du résultat et des propriétés de l'action requises pour obtenir une réponse contextualisée (l'activité qui produit) productrice de résultatS
5. **Une activité de configuration** : D'une activité privilégiant la résolution de problème lié à un des champs de la compétence **A** une activité configurant les interdépendances entre les problèmes posés par chaque activité afin d'apporter une réponse spécifique à un contexte spécifique

# 6. LES PROPRIETES DU SAVOIR CONCEVOIR LES ACTIVITES DES ELEVES

Nature de la réponse

Nature de la réussite

Nature des activités de la compétence

Nature de l'activité d'apprentissage

# PRODUIRE DU « SAVOIR CONCEVOIR » :

*D'une compétence reposant sur une transposition didactique d'un champ ciblé de pratique sociale de référence A la création de compétences scolaires issues de transpositions d'activités à la fois différentes de par leur nature et communes à différentes pratiques sociales*

**Déterminer** les « besoins soclés » spécifiques des élèves indépendamment de toutes « visées disciplinaires » ET **Cerner LES** Activités disciplinaires (culturelles et corporelles) les plus adéquates à leur développement, indépendamment de toute logique interne et autre problème fondamental

**Paramétrer** l'étude de chaque opération d'une même activité de la compétence indépendamment du niveau sensorimoteur de l'élève

**Décliner** chaque activité qui compose la compétence sous la forme d'Opérations à mener

**Identifier** le savoir au cœur des mises en relation que l'élève doit mobiliser pour effectuer des mises en relations judicieuses



# Mobiliser un Savoir Pour Concevoir :

## Résoudre des problèmes professionnels nouveaux

1. Déterminer pour chaque domaine du socle les besoins spécifiques du « public élève » **TOUT EN** relevant les contributions disciplinaires les plus adéquates pouvant s'y rattacher.
2. Identifier les activités corporelles majeures mobilisées par la pratique d'une APSA **TOUT EN** différenciant et ciblant les activités culturelles les plus propices à leur mobilisation.
3. Composer des « classes » scolaires de 3 activités différenciées et ciblées **TOUT EN** identifiant et spécifiant le « sens » ET la « logique » conférés par leurs interdépendances.
4. Problématiser spécifiquement chacune des 3 activités **TOUT EN** s'assurant de l'indépendance, du caractère transversal et pluri « disciplinaire » de leur problématique.
5. Décliner chaque activité en opérations à mener pour la développer **TOUT EN** associant la mobilisation usuelle de ces opérations au contexte scolaire de ce développement.
6. Cerner pour chacune des ces opérations les paramètres à dévoluer aux élèves à des fins d'expérimentation **TOUT EN** ayant identifié les conséquences de leur mobilisation et mise en relation sur la nature du résultat ou de la réponse à produire
7. Lier la réussite de l'activité à la pertinence de la réponse produite **TOUT EN** s'assurant du caractère « scolaire » (corrélation, durée d'acquisition, accessibilité...) du sensori moteur à mobiliser par chacun.
8. Cerner pour chaque activité des « registres » de complexification **TOUT EN** les découplant d'une complexification de formes.
9. Caractériser des degrés d'acquisition de la compétence **TOUT EN** les rattachant à des configurations singulières de problèmes à résoudre et NON A une simple complexification de chaque activité qui la compose.

# UNE GRILLE DE LECTURE DE VOS PRODUCTIONS PASSEES PRESENTES ET A VENIR...

- 1. Produit de l'activité / Activité de production** : **D'**Etudier les propriétés d'UNE REPONSE à reproduire **A** *Etudier les propriétés d'une ACTIVITE (soclée, corporelle et ou culturelle) qui produit DES REPONSES.*
- 2. Activité d'auto adaptation à un milieu / Activité adaptative de soi, sur soi, par soi** : **D'AVOIR** une activité d'auto adaptation aux changements de règles d'un milieu **A** *ETRE EN* activité sur un «aspect» soclé, corporelle et ou culturelle de la compétence visée en se confrontant à un milieu de règles portant sur des modalités ciblées de son activité.
- 3. Activités juxtaposées / Activité interdépendantes** : **D'**activités disciplinaires et soclées juxtaposées où le socle n'est qu'une conséquence d'acquisitions disciplinaires **A** *des activités à mener dont la réussite dépendant des modalités relatives aux deux autres et inversement ayant des conséquences sur la mise en œuvre des 2 autres.*
- 4. Spécificité de l'activité / Activité transversale réinvestissable** : **D'**Etudier les propriétés d'activités spécifiques d'une pratique sociale de référence, **A** *Etudier les propriétés d'activités choisies pour leur caractère réinvestissable sur le plan social, culturel et ou corporel traversant différentes pratiques sociales physiques et sociétales*
- 5. Une activité de reproduction / Une activité d'expérimentation** : **D'**une activité de reproduction ou de restitution de formes conventionnelles **A** *Une activité d'expérimentation de paramètres constitutifs d'une activité visée afin de produire des formes contextualisées, personnelles, et plurielles.*

**7. LES PROPRIETES DU  
SAVOIR POUR  
ENSEIGNER LA MISE  
EN ACTIVITE DE  
L'ELEVE**

# Les activités professionnelles requises pour mettre l'élève en activité sur son activité

1. **MENER** des apprentissages de nature différente au travers **d'une seule et même forme de pratique scolaire** tout au long du cycle **TOUT EN** créant les conditions de ces apprentissages par des règles portant sur **l'activité de l'élève** dans cette forme de pratique.
2. **RENDRE INTERDEPENDANTE** la mobilisation des 3 activités requises pour développer la compétence **TOUT EN** mettant en évidence celle qui pilote les deux autres selon les tâches proposées.
3. **REFERMER** l'activité de chacun sur une même activité commune **TOUT EN** rendant accessible à tous une production de réponses plurielles, corrélées et contextualisées.
4. **DEVOLUER** à l'élève l'expérimentation de propriétés ciblées d'une activité **TOUT EN** spécifiant et variant le contexte lui donnant du sens.
5. **CONDITIONNER** la réussite à une réponse à produire ou un résultat à atteindre **TOUT EN** la liant à la mise en œuvre de modalités prévues dans le « panel » proposé par l'enseignant
6. **RENDRE VISIBLE** les choix opérés par l'élève quant aux modalités qu'il utilise **TOUT EN** facilitant l'identification de leur mise en œuvre **ET** de leurs effets sur la nature de la réponse produite.
7. **METTRE EN EVIDENCE** les effets provoqués par chaque mobilisation de modalités sur le résultat obtenu **TOUT EN** les situant dans un panel de combinaisons différentes possibles.
8. **CONTEXTUALISER** les conditions d'élaboration d'une réponse "MAXIMALE" **TOUT EN** valorisant le développement par chacun de réponses "OPTIMALES » .
9. **RENDRE POSSIBLE** pour tous l'étude des propriétés d'un problème **TOUT EN** rendant **IMPOSSIBLE** à chacun la possibilité d'y répondre à un certain degré de difficulté.

## Déterminer des Savoirs A Transmettre :

Rompres avec un « savoir produire » pour un « produire du savoir »

- 1. Déterminer ce que l'élève a à Montrer TOUT en différenciant produit attendu / la nature de l'activité, causes/conséquences, pertinence / performance.*
- 2. Cerner ce que l'élève a à Expérimenter TOUT EN distinguant les propriétés des opérations à étudier des modalités possibles à mobiliser pour y parvenir.*
- 3. Formuler ce que l'élève a à Savoir TOUT EN rattachant ce savoir à une production identifiée de réponses variées, contextualisées, ré-investissables.*
- 4. Préciser les propriétés de l'adaptabilité TOUT EN développant celles de l'expérimentation .*
- 5. Identifier les propriétés de l'activité cognitive complexe sensée résoudre les tâches complexes de la compétence TOUT EN les distinguant des savoirs requis par chacune des activités qui la composent.*

# 8. UNE COMMANDE

- Une séance de 3 situations d'apprentissage portant sur le développement d'une compétence spécifiée par une activité soclée, corporelle et culturelle
- Rendre visible et explicite dans chacune des 3 situations toute ou partie des 3 activités différentes qui composent la compétence
- Montrer l'activité de l'élève sur les propriétés de la ou des activités proposées :
  - ✓ Quant aux réponses différentes qu'il peut apporter
  - ✓ Quant aux paramètres ou modalités fournis par l'enseignant avec lesquels il peut jouer pour les produire
  - ✓ Quant aux relations qu'il a à effectuer entre 2 ou 3 des activités qui composent la compétence