

Les situations en EPS

A. Les différents types de situation.

1. Les situations de référence.

Elles **donnent du sens** aux situations d'apprentissage et permettent à l'élève de s'engager dans un projet d'action. Elles sont souvent la **situation d'entrée dans l'activité** et la **situation d'évaluation** formative et sommative.

Elles permettent à l'enseignant de :

- ∞ déterminer les besoins d'apprentissage des élèves → **évaluation diagnostique**
- ∞ situer la progression de l'élève par rapport à un objectif donné → **évaluation formative**
- ∞ dresser le bilan des compétences de l'élève de manière cohérente → **évaluation sommative**

2. Les situations-problème.

P. MERIEU : « Dans une situation-problème, l'objectif principal de formation se trouve dans l'obstacle à franchir, non dans la tâche à réaliser. »

Pour élaborer une situation-problème, il s'agit de proposer aux élèves de poursuivre une tâche ne pouvant être menée à bien qu'après avoir surmonté un obstacle. Cet **obstacle** est alors **véritable objectif d'acquisition** du formateur.

3. Les situations d'apprentissage.

Elles permettent aux élèves d'**apprendre**, de **progresser**, de **s'entraîner** afin de transformer des acquis antérieurs, d'acquies un nouveau savoir ou une nouvelle habileté nécessaire à la résolution du problème posé.

J.P. FAMOSE définit **3 types de situations d'apprentissage** :

La situation non définie	<u>Pas de précision du but et des opérations.</u> <i>Ex : les élèves ont un ballon de baudruche chacun et aucune consigne n'est donnée (sauf celles de sécurité)</i>
La situation semi-définie	<u>Précision du but, opération non prédéterminée.</u> <i>Ex : « vous devez aller marquer le plus de paniers possibles », « aller chercher un objet au fond de l'eau en vous aidant d'une perche. »</i>
La situation définie	<u>Définition du but et des opérations.</u> <i>Ex : « vous devez aller chercher un objet au fond de l'eau et pour cela vous prenez une inspiration maximale bloquée, vous basculez la tête en premier, puis vous vous aidez de la perche pour descendre en faisant des mouvements amples. »</i>

B. Les éléments constitutifs d'une situation.

Chaque élément de la situation doit être pensé et anticipé afin de favoriser les apprentissages et la participation active de tous.

1. Le nom de la situation.

Il est conseillé de donner un nom à la situation. Ainsi les élèves pourront la reconnaître et la reproduire lors d'une prochaine séance.

De plus, le nom de la situation permet d'aider l'élève à comprendre le sens de celle-ci et de le motiver.

2. Les objectifs ou compétences visées (par le maître).

Ce sont les intentions du maître en terme de progrès de l'élève. Les objectifs peuvent être l'acquisition d'habiletés motrices mais également des objectifs d'attitudes et de méthodes.

Il semble opportun de clarifier ces objectifs à travers l'énonciation de compétence : « **Cette situation vise à ce que l'élève soit capable de...** »

3. Le but (pour l'élève).

C'est ce que l'élève a à faire, ce qui le motive, le met en mouvement. Afin de permettre une mise en activité rapide et motivée, le but énoncé doit :

- ∞ **être concret**, donc compréhensible par les élèves : « Tu dois refaire la même statue que ton partenaire »
- ∞ **être adapté à leur niveau** : en cycle 3, le but serait « Tu dois faire les mêmes mouvements que ton partenaire »
- ∞ **permettre une évaluation**. L'élève doit avoir une connaissance du résultat rapide et efficace : « Je dois mettre le plus de paniers possible en 1 minute. Je marque un point par panier marqué »
- ∞ **avoir du sens pour l'élève** : « Je dois attraper le plus d'objets flottants possible et pour cela je ne pourrai pas toujours me tenir au bord », « Je dois trouver et reproduire 5 mouvements que je fais tous les jours en classe, ceux-ci me serviront dans une future chorégraphie »

4. Les critères de réussite.

Ils **permettent à l'élève de connaître les résultats de son action**. Ils sont indispensables si l'on veut que les élèves gèrent leurs propres apprentissages.

Ils **permettent aussi à l'enseignant de vérifier le niveau des élèves** (et de réguler la situation si nécessaire) mais surtout de mettre en projet les élèves. La comparaison des résultats permet ainsi d'identifier les effets de l'action et d'établir des règles d'efficacité.

Ex : « J'ai attrapé un objet de plus lors de mon immersion »

« J'ai marqué 5 paniers en moins d'une minute »

« J'ai marqué 2 paniers de plus que la dernière fois »

Pour cela les critères de réussite doivent être **concrets** et **laisser le moins de place possible à l'interprétation**. Des critères de réussite quantitatifs permettent une meilleure analyse du résultat que des critères qualitatifs souvent sujets à caution.

Ex : « En athlétisme, j'ai atteint au moins la zone jaune »

« En danse, j'ai fini le mouvement en même temps que mon partenaire »

« En gymnastique, j'ai su reproduire deux fois le même parcours »

5. Le dispositif.

a. L'organisation matérielle.

L'enseignant doit penser à :

Assurer la sécurité	<ul style="list-style-type: none"> - sécurité passive (tapis, installation, ...) - sécurité active (position de la parade, ...) - délimitation de l'espace - être vu, entendu et compris de tous
Permettre une réelle quantité d'activités	<ul style="list-style-type: none"> - penser à l'espace relatif de chacun et à une quantité de matériel suffisante - la liste du matériel nécessaire doit être anticipée afin de perdre un minimum de temps lors de la mise en œuvre. Son installation se fait avant le cours (récréation) ou pendant le cours (souvent par les élèves) - dans un second cas une répartition des tâches est indispensables (qui installe ? Qui désinstalle ? Qui range?) - cette phase est un moment privilégié pour l'acquisition et l'évaluation des compétences du socle relatives à l'autonomie et à l'initiative. <i>Ex : est autonome, un élève sachant monter un atelier en respectant les critères d'efficacité et en partenariat avec les autres</i>
Faire évoluer l'espace	<ul style="list-style-type: none"> - l'installation matérielle ne doit pas être « fermée » afin de faciliter l'introduction de variables et de pouvoir changer de situation sans perdre de temps

b. La durée.

La durée de la situation peut se définir en temps, en nombre d'essais ou en fin de situation → « Le jeu se termine au bout d'une minute, quand chaque équipe a tiré 10 fois, dès qu'une équipe a marqué 6 paniers »

La durée est fonction de :

- ∞ l'évolution des élèves
- ∞ de leur degré de motivation
- ∞ de leur âge
- ∞ de l'intensité de l'activité

c. L'organisation humaine.

L'organisation humaine doit être toujours anticipée et construite afin d'assurer la sécurité (parade, aide, assurance, ...) et une quantité optimale de travail. Elle permet également le développement des compétences du socle (respecter tous les autres, jouer avec tous les autres, ...)

Forme de travail	Intention pédagogique	Temps d'action et de récupération	Limites
Dispersion	<ul style="list-style-type: none"> - faire découvrir - réinventer des acquis - travail d'une thématique (les sauts) ou de plusieurs thématiques combinées 	<ul style="list-style-type: none"> - tous les enfants sont en action en même temps - chacun peut décider de s'arrêter, de repartir, de faire à son rythme... 	<ul style="list-style-type: none"> - observation difficile - intervention individualisée de l'enseignant
Vagues Colonnes	<ul style="list-style-type: none"> - faire respecter les règles de fonctionnement de la vague ou de la colonne - amener l'élève à connaître ses possibilités 	<ul style="list-style-type: none"> - régulé par le dispositif - action - retour - attente 	<ul style="list-style-type: none"> - attente souvent importante (éviter des effectifs trop chargés par colonne) - inadaptées en maternelle
Ateliers	<ul style="list-style-type: none"> - faire prendre conscience de sa place dans le groupe et accepter les contraintes 	<ul style="list-style-type: none"> - régulé par le dispositif et les rotations - temps d'action important si beaucoup d'ateliers 	<ul style="list-style-type: none"> - l'enseignant ne peut observer qu'un seul groupe
Circuits Parcours	<ul style="list-style-type: none"> - faire l'inventaire des capacités - réinvestir / évaluer des acquis 	<ul style="list-style-type: none"> - temps d'action peu important - les élèves doivent enchaîner plusieurs ateliers dans un ordre imposé 	<ul style="list-style-type: none"> - attente longue - trop souvent un seul enfant en action - quantité d'actions à réaliser au détriment de la qualité

Une fois la répartition humaine matériellement organisée, il est nécessaire de s'intéresser à la **formation des groupes** :

- ⊗ **Arbitraires** ou **Affinitaires** ?
- ⊗ **Hétérogènes** ou **Homogènes** ?
- ⊗ **Mixtes** ou **Non-mixtes** ?
- ⊗ **Permanents** ou **Alternatifs** ?

d. Le dispositif de communication.

Les consignes peuvent être transmises par la parole, l'écrit, une image (photo ou vidéo), un schéma ou une démonstration (du professeur ou d'un élève).

Plus les élèves sont jeunes, plus on doit communiquer à l'aide de supports visuels et plus les consignes doivent être brèves. Il ne faut pas minimiser la **communication non verbale**. Les démonstrations d'un élève permettent souvent de mieux comprendre la consigne.

e. Les contraintes de réalisation.

Il s'agit des **conditions à respecter** pour exécuter ce qui est demandé. Elles sont en relation avec le règlement de l'activité, la sécurité et le problème que l'on veut résoudre. Elles permettent une **mise en action sécurisée** mais surtout efficace (les élèves ne doivent pas pouvoir contourner le problème posé).

Ex : Pour les élèves très jeunes, on demandera de transporter des ballons (plus encombrants que des balles) pour favoriser l'application de la règle « transporter un seul objet à la fois »

f. La trame de variance (ou variables).

Les variables donnent des orientations afin de complexifier, simplifier, enrichir les situations. Elles sont présentes dans la préparation de la séance, elles permettent d'anticiper pour relancer la situation (apprentissage, motivation...)

Matériel	Objets, engins (ce qui sert à) : <ul style="list-style-type: none"> • <u>caractéristiques</u> : taille, poids, forme, densité, nature • <u>positions</u> : posée, tenu, mobile, au fond de l'eau • <u>nombre</u> ... 	
Milieu	Extérieur (cour, parc, stade...) / Intérieur (salle de motricité, gymnase...); Surface ; Limites ; Formes ; ...	
Les autres	Coopérer / S'opposer Faire avec (se suivre, se croiser, s'éviter...), faire comme / faire différent Forme de groupements Rôles (joueur, acteur, observateur, juge, arbitre, chorégraphe...) Nombre, distance, répartition	
Les composantes de l'acte moteur	Espace : Hauteur ; Distance ; Profondeur ; Plans ; Sens, directions ; Trajet ; Formes de déplacement (vague, dispersé) ... Organisation corporelle : Partie du corps, segments ; Latéralité ; Position du corps ; Actions ; Intensité ; Précision ... Temps : Durée ; Vitesse ; Rythme ; Régularité ; Énergie ; ...	
Intentions	Esthétique (faire plus beau, faire comme) Prise de risque (faire plus difficile)	Performance (faire mieux que) Originalité (faire autrement) ...

g. Les comportements attendus.

On y distingue les **comportements souhaités** mais également les **comportements typiques**.

Ex : les élèves remplissent les caisses de manière aléatoire. On leur proposera de déplacer des objets de la même couleur que leur équipe pour les déposer dans des caisses de même couleur.