

CONCEVOIR DES SITUATIONS D'APPRENTISSAGE EN EPS

Situation d'apprentissage

Outil que l'enseignant didacticien crée, à la base de tout acte d'enseignement	Le découpage en séances permet de conduire les apprentissages visés en s'appuyant sur des données concrètes.	Les progressions et les cycles d'activités sont des outils qui permettent une planification des apprentissages sur un plus long terme.	La programmation des cycles d'activités tient compte des ressources et contraintes de l'école pour mettre en œuvre les contenus des programmes.
--	---	--	--

I. ELABORER UNE SITUATION D'APPRENTISSAGE

<p><u>L'objectif de la tâche prescrite ou proposée à l'élève</u></p> <p>Il s'agit d'exprimer ce qui est visé en tant qu'apprentissage à travers la tâche présentée à l'élève</p>	<p><u>La tâche</u></p> <p>C'est l'action que l'élève ou le groupe d'élèves doit réaliser. Les conditions matérielles du déroulement de la tâche sont décrites en même temps que la tâche</p>	<p><u>Le but de la tâche</u></p> <p>C'est ce que l'élève doit réaliser concrètement, ce qu'il cherche à atteindre.</p>	<p><u>Les consignes données à l'élève</u></p> <p>Il s'agit d'exprimer, en des termes accessibles aux élèves, le but de la tâche, ainsi que des conseils pour réussir</p>	<p><u>Les variantes proposées</u></p> <p>Ce sont des situations visant le même objectif que la tâche initiale et qui complexifient ou simplifient la tâche.</p>
---	---	---	---	--

II. CONCEVOIR DES SEANCES

La présentation de la séance

Elle permet de mettre en perspective l'essentiel de ce qui va être appris par la suite.	En quelques phrases accessibles, présenter ce qui va être réalisé donne du sens au travail proposé.
---	---

L'échauffement : il prépare l'organisme aux activités ultérieures.

<p><u>L'échauffement global</u> : il met en jeu les grandes fonctions cardiaque, respiratoire et musculaire. Il s'agit de réchauffer son corps : course lente puis accélérée, impulsions en hauteur, en longueur, à cloche pied, divers mouvements des membres supérieurs...</p>	<p><u>L'échauffement spécifique</u> : il permet de préparer les parties du corps qui seront particulièrement sollicitées par les différentes activités.</p>
---	--

Les situations de découverte

Elles consistent à faire découvrir une activité, un environnement.	Ce qui est visé est une première mise en contact avec une activité inconnue ou peu connue.
---	---

Les situations d'apprentissage ou de structuration

Elles sont construites de façon à ce que les apprentissages moteurs se réalisent.	Elles doivent présenter un obstacle à franchir , une difficulté nouvelle pour l'élève.	Elles permettent un acquis durable et transférable.
---	---	--

Les situations de réinvestissement

Elles doivent permettre à l'enfant de reproduire réutiliser ses acquis.	Rien de nouveau n'est appris.	Souvent ces situations sont globales et ludiques.
--	-------------------------------	--

Les situations d'évaluation

Elles sont intégrées à la séance	Elles peuvent prendre différentes formes
---	--

Le retour au calme

Il constitue une phase indispensable afin de rendre l'élève disponible après une phase qui a pu générer une hyper activité, voire un certain manque de contrôle de soi.	Il se déroule parfois en musique, et toujours dans le calme.	Il s'agit de se détendre , souvent avec l'aide de propos imagés de l'enseignant, toujours en se recentrant sur soi, puis en s'éveillant progressivement pour s'ouvrir à d'autres activités scolaires.
--	--	---

Le bilan

Il permet de revenir sur les activités proposées.	Il peut permettre à l'enseignant de faire un retour sur les apprentissages réalisés mais aussi sur le comportement des élèves, leur engagement dans les tâches proposées.	La participation des élèves permet une évaluation globale de leur compréhension des tâches à réaliser, de leurs sentiments de réussite ou d'échec, ainsi que de leur motivation.
--	--	---

III. CONCEVOIR DES PROGRESSIONS ET DES UNITES D'APPRENTISSAGE

<p><u>Une phase de conception</u></p> <p>L'enseignant décide des apprentissages à proposer aux élèves</p> <p>Un état des lieux</p> <p>Une phase d'évaluation pour répertorier les besoins d'apprentissage</p>	<p><u>Une phase d'apprentissage</u></p> <p>Mise en place pour que les élèves progressent.</p> <p>Un thème principal est fixé pour chaque séance.</p>	<p><u>L'évaluation finale</u></p> <p>Retour à la situation de référence initiale</p>
--	---	---

Toute situation d'apprentissage comporte un avant et un après. Au moment d'organiser une tâche motrice, il faut se demander :

- **Où en sont les élèves**
- **Leurs difficultés**
- **Leurs expériences et acquis antérieurs**
- **Les compétences visées en fin d'unité d'apprentissage**

IV. PROGRAMMER LES CYCLES D'APPRENTISSAGE SUR UNE ANNEE SCOLAIRE OU UN CYCLE DE L'ECOLE PRIMAIRE

6 périodes différentes : 2 par trimestre.

Chaque période inclut la pratique de 3 cycles d'activités différentes.

Il est judicieux de proposer des activités complémentaires sur une même période, par exemple : une activité collective, une activité artistique et une activité athlétique ou de natation.