

# Principes favorables à une scolarisation de tous en EPS

## Enseigner des compétences

*« L'école primaire doit transmettre et faire acquérir à chaque élève les connaissances et compétences fondamentales qui seront nécessaires à la poursuite de sa scolarité au collège et, au-delà, dans les voies de formation choisies par l'élève. À cet égard, le socle commun de connaissances et de compétences institué par la loi d'orientation et de programme pour l'avenir de l'École du 23 avril 2005 est la référence indispensable autour de laquelle seront organisés tous les enseignements de ce premier niveau de la scolarité obligatoire »<sup>1</sup>.*

### Une définition (parmi d'autres) de la compétence

Une compétence est un ensemble structuré et cohérent de **capacités, connaissances et attitudes** qui permettent d'agir efficacement tout au long de la vie<sup>2</sup>.

Une compétence est constituée de :

Capacités ou pouvoir agir : Apprentissages spécifiques : moteurs, affectifs, cognitifs, informationnels.

Connaissances ou savoir agir : Les connaissances sur soi et la connaissance de ses ressources. La connaissance du résultat, des conditions de l'action, des opérations, des attitudes nécessaires, des activités support.

Attitudes ou vouloir agir : Se construire une « appétence à apprendre »  
La motivation, le sens des apprentissages, le rapport au savoir, les représentations, l'image de soi, le rapport aux autres.

---

<sup>1</sup> BO HS n°3 du 19 juin 2008, Préambule p10.

<sup>2</sup> Socle commun des connaissances et des compétences, Direction générale de l'enseignement scolaire novembre 2006.

## Les compétences des programmes

Comp 1 : Adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variés	Comp 2 : Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement ; accepter les contraintes collectives	Comp 3 : S'exprimer sur un rythme musical ou non, avec un engin ou non ; exprimer des sentiments et des émotions par le geste et le déplacement
--	--	---

Comp 4 : Se repérer et se déplacer dans l'espace

Comp 5 : Décrire ou représenter un parcours simple

## Les activités proposées dans les programmes

- **Des activités physiques qui sollicitent « des actions élémentaires qui permettent la construction du répertoire moteur »**
  - Des déplacements variés : courir, ramper, sauter, rouler, glisser, grimper
  - Des projections, réceptions d'objet : lancer recevoir
  - Des équilibres
  - Des manipulations : agiter, tirer, pousser
- **Des activités qui comportent des règles**
- **Des activités d'expression à visée artistique**
- **Des jeux :**
  - Des jeux de balle
  - Des jeux d'opposition
  - Des jeux d'adresse

Ces activités proposées sont de **nature hétérogène** et font toutes appel à des buts, à des actions, à des règles et à des relations qui doivent être au service de la compétence recherchée.

**Compétence 1 : Adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variés**

**Enjeu de la compétence : Ajuster sa conduite pour développer et mieux connaître ses ressources :**

- Dans des environnements variés :
  - Connu à inconnu
  - Stable à instable
  - Avec ou sans engin
- Avec des contraintes variées sur l'environnement : l' espace, le temps avec ou sans objet,....
- Avec des contraintes sur les actions :

Courir, sauter, rouler, ramper, tourner, se renverser, marcher en quadrupédie de plus en plus verticale et /ou renversée, s'équilibrer avec ou sans engin, se déplacer avec ou sans engin, se déplacer en se repérant.....

- Activités de déplacements, de courses, de sauts
- Activité de projection d'objets
- Activités de type gymnique
- Activités de pilotage
- Activités de grimpe
- Activités d'orientation
- Activités aquatiques

**Compétence 2 : Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement ; accepter les contraintes collectives.**

**Enjeu de la compétence : Partager et respecter un espace, des règles, des rôles pour agir avec une intention commune avec ou contre.**

- Environnement humain
  - Deux
  - Plusieurs
- Contraintes sur les règles : d'interaction entre les joueurs, d'intervention sur les objets, conditions d'obtention du résultat....
- Contraintes sur les actions :

Courir avec, pour, contre, lancer pour quelqu'un, attraper quelqu'un, attraper ensemble, se déplacer avec, pousser, tirer avec, contre, s'équilibrer pour se rapprocher, pour échapper...

...Jeux traditionnels, Jeux de lutte, Jeux de balle, Jeux collectifs

**Compétence 3 : S'exprimer sur un rythme musical ou non, avec un engin ou non ; exprimer des sentiments et des émotions par le geste et le déplacement.**

**Enjeu de la compétence : Agir pour s'exprimer et communiquer corporellement**

- Environnement :
  - exposé à des spectateurs
- Contraintes variées sur les modalités de la communication :
  - différencier des rôles, des espaces, des durées,
  - des contraintes de lisibilité
- Contraintes sur les actions :
  - se déplacer, lancer, rouler, tourner, sauter, tapoter..... pour montrer, traduire une intention, communiquer. .... Avec rondes et jeux dansés, danse, activités avec objets

-----

## **La relation apprentissage / développement**

### **L'apprentissage peut-il précéder le développement ?**

Principe : Proposer aux enfants des tâches qui les mettent en position momentanée de difficulté, difficulté qui peut être surmontée par la relation d'aide avec un camarade ou un adulte. Des tâches qui dans la mesure du possible précèdent légèrement le développement de l'enfant.

- Des activités choisies pour que tous puissent s'y engager, des situations ludiques et peu contraignantes sont plutôt recherchées. Elles ne sont jamais un espace de contrainte technique.
- Solliciter l'élève à travers des situations qui soient un peu au-delà de la conduite du moment et qui entraînent des transformations pertinentes sur le sens et réaliste dans leur forme.
- Si dans la tâche l'aménagement du milieu aide à la construction du sens de l'activité, à la mise en activité, les apprentissages s'effectuent en relation aux autres (camarades, maître), pour tisser des relations pertinentes entre but, résultat de l'action, manières de faire, progrès et projet.

Mode d'apprentissage privilégié au cycle 1 :

### ***L'apprentissage autoadaptatif***

L'enfant apprend dans un milieu, stimulant, adapté à ses possibilités, en s'engageant dans l'action. **En répétant une action, il réduit petit à petit l'écart au but par l'expérience et le vécu corporel.**

**Ce vécu est fait de sensations, d'émotions, de relations aux autres et à l'environnement, il s'exprime sous différentes formes verbales ou non.** Il est important avant 7 ans de laisser une grande variété de réponses motrices et de ne pas stéréotyper les réponses motrices (PMG). L'apprentissage par reproduction / imitation de l'adulte, du pair à toute sa place. L'élève met progressivement en relation le but de la tâche et le résultat de son action.

**Pour information, le mode d'apprentissage sera différent pour les cycles suivants :**

Mode d'apprentissage privilégié au cycle 2 : C'est le modèle « *réussir et comprendre* » de Piaget qui est privilégié. Il se concrétise par la mise en relation de la manière de faire et du résultat de l'action.

Mode d'apprentissage privilégié au cycle 3 : C'est le modèle dit de *l'évaluation formatrice* qui est privilégié. Il se concrétise par la possibilité pour l'élève ou l'équipe de faire le choix d'une voie de progrès prioritaire.

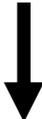
---

### **Méthodologie des tâches motrices**

**Cette méthodologie est au service :**

**Du maître**, afin de mieux définir comment il va enseigner, pour créer les liens indispensables entre activité physique et pratiques langagières.

**De l'élève**, pour mettre en relation but, dispositif et critère de réussite, pour pouvoir communiquer à propos de la tâche, pour donner du sens aux activités dans lequel le maître lui propose de s'engager.

	Tâche non définie	Tâche semi définie	Tâche définie
But : <i>ce que l'élève doit réaliser</i>	-	oui	oui
Dispositif : <i>l'espace, le matériel son organisation</i>	oui	oui	oui
Opérations : <i>actions, procédures utiles à l'organisation</i>	-	-	oui
<b><u>Critère de réussite</u></b> : <i>ils permettent à l'élève de connaître le résultat de l'action</i>	- 	oui 	oui 

**Fonction de la tâche :**

Activité de découverte, de sollicitation de l'élève

Activité de résolution de problèmes, de recherche de solution

Activité systématique à partir d'une solution connue

**Plaidoyer pour une réelle utilisation  
des critères de réussite !**

(observables, vérifiables et vérifiés)

**« Il n’y a pas d’apprentissage efficace  
sans connaissance du résultat de son action »**

Christian George (Apprendre par l’action ; PUF 1983)

Il faut donc toujours vérifier qu’il soit appréhendé par les élèves.

**Le critère de réussite peut être :**

- inscrit dans le dispositif « toucher le tapis »
- plus abstrait (pour les grands) « faire sans arrêt »
- quantifiable : « réussi au moins 3 fois »
- en lien avec un critère de réalisation de la tâche

Une remarque : On a souvent des difficultés à différencier le critère de réussite et le but.

Le plus souvent quand le critère de réussite est inscrit dans le dispositif; il peut se confondre avec le but.

Le critère de réussite est la manifestation visible de l’atteinte du but.

*Exemple* le but est d’aller toucher le tapis, j’ai réussi quand je touche le tapis.

**...et surtout, il est généralisable, transférable à toutes les  
disciplines !**

**Au cycle 1, les élèves auront appris si:**

	<b>TPS</b>	<b>PS</b>	<b>MS</b>	<b>GS</b>
<b>Ils entrent et restent en activité</b>	X	X	X	X
<b>Ils s'approprient le dispositif,</b>	X	X	X	X
<b>Ils comprennent le but de la tâche</b>		X	X	X
<b>Ils s'exercent</b>			X	X
<b>Ils connaissent le résultat de leur action</b>			X	X
<b>Ils mettent en relation le résultat de l'action et la manière de faire pour l'obtenir</b>				X

## Différentes phases d'une unité d'apprentissage

