

Bloc 4 – Intervenir en responsabilité



UFR STAPS
Dijon - Le Creusot
UNIVERSITÉ
BOURGOGNE EUROPE

Approche de l'intervention pédagogique

Prendre son
impulsion
en *STAPS*

Raphaël LECA, UFRSTAPS Dijon – Le Creusot

www.culturestaps.com



Bloc 4 – Intervenir en responsabilité



UFR STAPS
Dijon - Le Creusot
UNIVERSITÉ
BOURGOGNE EUROPE

Enseigner et apprendre

... ou comment articuler intelligiblement les procédures
d'enseignement aux processus d'apprentissage pour
« faire apprendre »



« On ne peut rien faire apprendre à un élève, l'apprentissage lui appartient, on ne peut que créer les conditions pour qu'il puisse apprendre ».

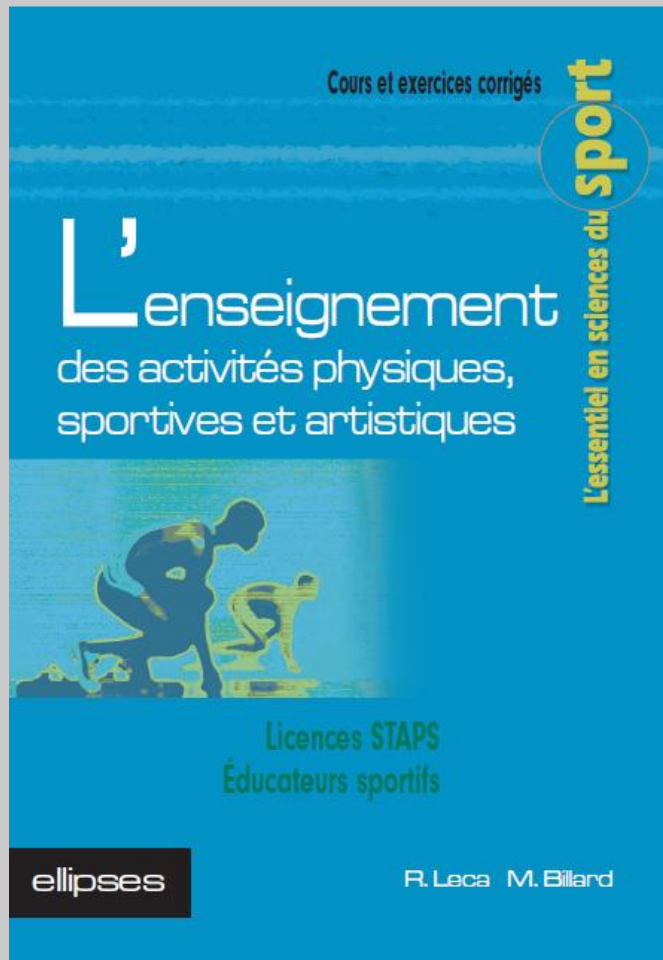
Y.Chevallard, 2007.

Pour les étudiants de la filière Education & Motricité, programme de l'écrit 2 du CAPEPS (concours L3)

Éducation et motricité

1. Activité et expérience des élèves dans les pratiques physiques, sportives et artistiques.
2. Apprentissage moteur et techniques corporelles.
3. Effort et bien-être.
4. Développement des adolescents.

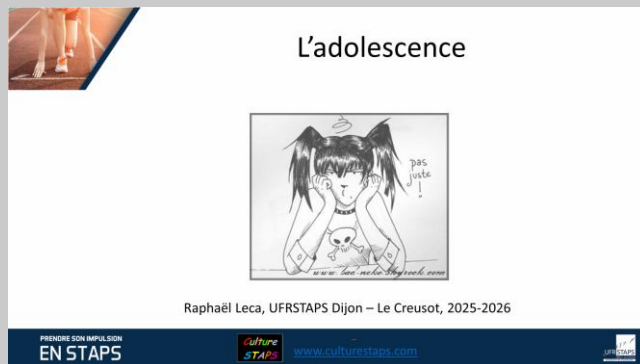
Pour accompagner le CM et compléter ses connaissances



Pour aller plus loin et préparer le CAPEPS



Le même cours sur les conditions pour apprendre mais avec une analyse approfondie (plus de connaissances, plus d'exemples, plus de nuances...)



Un cours sur le développement de l'adolescent et les conséquences sur l'enseignement de l'EPS

Disponible sur : <http://www.culturestaps.com/cm-ecrit-2/>

Les sujets d'examen 2026

- Sujet 1 : Quelles sont les conditions à l'apprentissage en éducation physique et sportive ? Comment ces conditions inspirent-elles les interventions de l'enseignant d'EPS ?
- Sujet 2 : Comment différencier l'enseignement de l'EPS afin de permettre à tous et à toutes d'apprendre ?
- Sujet 3 : En quoi connaître comment l'élève apprend éclaire l'enseignant d'EPS dans la conception et la mise en œuvre de ses procédures d'enseignement ?
- Sujet 4 : Comment la conception et la mise en œuvre de l'enseignement de l'éducation physique et sportive favorisent-elles la motivation des enfants ?
- Sujet 5 : Vous rédigerez une introduction (30 lignes au maximum, soit environ 300 mots) au sein de laquelle vous caractériserez la notion d'apprentissage moteur et expliquerez ses enjeux pour l'Education Physique et Sportive.

Vous développerez ensuite les conditions les plus importantes qui permettent de favoriser les apprentissages moteurs en EPS.

- Sujet 6 : Vous rédigerez une introduction (30 lignes au maximum, soit environ 300 mots) dans laquelle vous caractériserez la notion de tâche complexe et expliquerez ses enjeux pour l'EPS. Vous proposerez ensuite une tâche complexe dans l'activité de votre choix. Vous la complèterez par une tâche simple centrée sur la résolution d'une difficulté rencontrée par les élèves dans la tâche complexe choisie.
- Sujet 7 : Vous rédigerez une introduction (30 lignes au maximum, soit environ 300 mots) dans laquelle vous caractériserez la notion de compétence et expliquerez ses enjeux pour l'EPS. Vous proposerez ensuite une tâche complexe qui favorise la construction de cette compétence, en précisant ce qu'il faut apprendre du côté des connaissances, des capacités, et des attitudes.

Enseigner, c'est être confronté à trois questions :

- 1. *Qu'est-ce que je veux enseigner à mes élèves ?*** = quels sont les objets d'enseignements, c'est-à-dire les contenus à enseigner, les compétences à construire ?
- 2. *Comment vais-je l'enseigner ?*** = quelles sont les procédures qui favorisent l'apprentissage de ces compétences ?
- 3. *Pourquoi l'enseigner ?*** Quel est le sens de ce qui est à enseigner ? Au service de quelles valeurs éducatives ? Pour former quel type d'Homme pour demain ?



PARTIE I

Apprentissage et enseignement

Enseigner et apprendre

2 concepts à distinguer absolument !

Deux activités différentes :

- Du côté de l'élève : **apprendre**.
- Du côté de l'enseignant : **enseigner**.

« Enseigner est une activité qui vise à susciter une autre activité » (O.Reboul, 1980).

L'enseignement est une aide à l'apprentissage = enseigner c'est mettre en œuvre les conditions (pédagogiques et didactiques) facilitant les apprentissages des élèves.

Enseigner et apprendre

2 concepts à distinguer !

Enseigner

Du côté de l'enseignant
qui conçoit et met en
œuvre des interventions
(ou gestes professionnels)



Apprendre

Du côté de l'élève qui
transforme ses façons
habituelles de faire, d'être,
ou de penser

Objectif des Cours Magistraux = expliquer quelques propriétés importantes d'un enseignement efficace en EPS → pour cela il faut prendre en compte les principales caractéristiques de l'acte d'apprendre

= savoir comment l'élève apprend pour mieux enseigner.

Enseigner et apprendre

2 concepts à distinguer absolument !

Michel Develay : « *Comprendre comment l'élève apprend est le fondement de l'activité d'enseignement. En effet, la fonction de l'enseignant n'est pas d'enseigner, elle est de veiller à ce que les élèves apprennent* ».

De l'apprentissage à l'enseignement, Paris, ESF, 1992.

Albert Einstein : « *Je n'enseigne rien à mes élèves, j'essaie seulement de créer les conditions dans lesquelles ils peuvent apprendre* ».

Enseigner et apprendre

2 concepts à distinguer absolument !

Peut-on alors dire : « L'enseignant fait apprendre ses élèves » ?

- L'expression est impropre car l'apprentissage ne se décrète pas, il ne se « pilote » pas, il ne se « commande » pas par l'enseignant.
- Il faut plutôt comprendre que l'enseignant réunit des conditions qu'il pense être favorables aux apprentissages.
- Néanmoins l'expression « faire apprendre » est parfois utilisée pour recentrer l'acte d'enseigner sur sa vocation première. Le cas échéant il est préférable de l'entourer de guillemets.

Définition des concepts

Apprentissage

J.-F. Le Ny : « *L'apprentissage est une modification stable des comportements ou des activités psychologiques attribuable à l'expérience du sujet* ».

Apprentissage, Encyclopaedia Universalis, Paris, 1990.

M.Reuchlin : « *Il y a apprentissage lorsqu'un organisme placé plusieurs fois dans la même situation, modifie sa conduite de façon systématique et relativement durable* ».

Psychologie, PUF, Paris, 1983.

Définition des concepts

Apprentissage

M.Richelle : « *Changement dans le comportement d'un organisme résultat d'une interaction avec le milieu et se traduisant par un accroissement de son répertoire. L'apprentissage se distingue des changements comportementaux survenant à la suite de la maturation de l'organisme qui constituent eux aussi des enrichissements du répertoire mais sans que l'expérience ou l'interaction avec le milieu aient joué un rôle significatif* ».

Dictionnaire de psychologie, sous la direction de R.Doron,
PUF, 1991.

Définition des concepts

Apprentissage

Bower et Hilgard : « *L'apprentissage, c'est le changement produit dans le comportement ou le potentiel de comportement d'un sujet dans une situation donnée par la suite d'expériences répétées du sujet dans cette situation, à condition que ce changement de comportement ne puisse s'expliquer par des tendances innées du sujet, la maturation ou des états temporaires (ex. fatigue, ivresse, moments d'exaltation) ».*

G.Goupil, G. et G.Lusignan, *Apprentissage et enseignement en milieu scolaire*, Gaëtan Morin, Montréal, 1993.

Définition des concepts

Apprentissage moteur

R.A. Schmidt : « *L'apprentissage moteur est un ensemble de processus associés à l'exercice ou à l'expérience conduisant à des modifications relativement permanentes du comport. habile* ».

Motor control and learning, 1982.

Schmidt et Lee : « *L'apprentissage est l'ensemble des processus qui, par le biais de l'entraînement ou de l'expérience, conduisent à des changements relativement permanents dans la capacité de réaliser un mouvement* ».

Motor Control and Learning, 1999.

Définition des concepts

Apprentissage moteur

- Traiter de l'apprentissage moteur impose de s'intéresser à des transformations motrices.
- L'apprentissage moteur débouche sur la construction ou sur l'amélioration de techniques corporelles.
- L'apprentissage moteur vise un accroissement de comportements « *allant vers plus d'efficacité, de vitesse, plus de précision et plus d'économie* » (M.Récopé, 2001).

Définition des concepts

Apprentissage du côté de la neurobiologie

J.-P.Changeux : « *Apprendre, c'est stabiliser des combinaisons synaptiques préétablies. C'est également éliminer les autres* ».

L'homme neuronal. Paris, Fayard, 1983.

E.A. Fleischman : « *L'apprentissage est le processus neurologique interne supposé intervenir à chaque fois que se manifeste un changement qui n'est dû ni à la croissance, ni à la fatigue* ».

Human abilities and the acquisition of skill, Academic Press, New York, 1967.

Définition des concepts

Apprentissage plus spécifiquement pour l'EPS

C.Amade-Escot : « *L'apprentissage en EPS peut se définir comme l'acquisition de pouvoirs moteurs nouveaux, articulant savoir-faire et savoirs sur le faire, et s'exprimant dans des habiletés motrices plus efficaces parce que plus rapides et plus stables* ».

Stratégie d'enseignement en EPS, in Méthodologie et didactique de l'EPS, AFRAPS, Clermont-Ferrant, 1989.

Ma définition : Apprendre en EPS, c'est construire par une activité motrice des compétences qui articulent des dimensions motrices, méthodologiques et sociales, grâce à la pratique diversifiée, consistantes, et cohérentes d'APSA transformées par l'enseignant en formes de pratique scolaire.



Pour aller à l'essentiel !

J.-F. Le Ny : « *L'apprentissage est une modification stable des comportements ou des activités psychologiques attribuable à l'expérience du sujet* ».
Apprentissage, Encyclopaedia Universalis, Paris, 1990.

L'apprentissage moteur débouche sur des transformations motrices qui permettent d'être plus efficace, plus rapide, plus précis, et/ou plus économe.

A partir de ces 4 macro-caractéristiques → déjà quelques conséquences pour l'activité de l'enseignant

1. **L'apprentissage est une modification** : *en contexte scolaire cette modification doit être une amélioration. En EPS ces améliorations sont **motrices**, mais aussi **méthodologiques** et **sociales**.*

→ Pour l'enseignant : *il doit connaître la nature des améliorations associées à l'apprentissage (= quoi apprendre) → quelles sont les transformations attendues ? (connaissances, habiletés, attitudes et savoir-être, outils et méthodes, compétences...).*

Transformations attendues sur le plan moteur

(= ce que les élèves doivent apprendre sur le plan de la maîtrise motrice)

Passer de...	à...
Partir debout les deux pieds sur la même ligne	En position de départ : jambes semi-fléchies, pieds et bras décalés
Courir en ayant une trajectoire déviée voire empiétant dans le couloir accolé	Courir en restant dans son couloir
Courir en piétinant	Courir avec plus d'amplitude
Un temps de réaction long après le signal	Un temps de réaction plus court
Ralentir avant la ligne d'arrivée	Ralentir avant la ligne d'arrivée
Course avec obstacles : ralentir face à chaque obstacle	Ne pas s'arrêter entre les obstacles
Franchir la haie en hauteur (impulsion)	Ne pas sauter trop loin de la haie)
Méconnaissance de son pied fort	Connaître son pied fort
Partir d'un repère imposé lors du départ	Partir de la position de la tête du coureur
Se passer le témoin à n'importe quel endroit	Se passer le témoin dans une zone délimitée
Passer le témoin avec une motricité spontanée	Passer le témoin de la main droite à la main gauche ou de la main gauche à la main droite
Donneur : ralentir fortement au moment de passer le témoin	Garder une partie importante de son allure de course au moment de passer le témoin
Donneur : passer le témoin sans donner de signal	Passer le témoin en donnant le signal « hop »
Receveur : attendre le témoin sans courir et prendre le témoin à l'arrêt	Anticiper le passage en courant en prendre le témoin en mouvement
Receveur : courir toujours avec le bras en arrière (ou sans tendre le bras du tout)	Dissocier le haut et le bas du corps en tendant le bras au moment du « hop »

Extrait du projet de séquence
de Clara Roussel, rapport de
stage L2 2020 (classe de CM2)

Transformations attendues sur le plan du socle commun
(= ce que les élèves doivent apprendre sur le plan des compétences transversales)

[illegible]

A partir de ces 4 macro-caractéristiques → *déjà quelques conséquences pour l'activité de l'enseignant*

2. Cette modification est stable sans être figée ($\neq$ mouvements stéréotypés → adaptabilité) : *l'apprentissage perdure dans le temps (il est possible de refaire) sans dépendre de la fatigue, le stress, la motivation...*

→ Pour l'enseignant :

- *Quelles sont les conditions de cette stabilité ? (= comment enseigner pour « faire durer » ce qui est appris ?)*
- *Quelles sont les conditions pédagogiques de l'adaptabilité de ce qui est appris ?*

A partir de ces 4 macro-caractéristiques → *déjà quelques conséquences pour l'activité de l'enseignant*

3. Cette modification concerne le comportement ou les activités psychologiques : des processus (ou mécanismes) sont à l'origine des transformations.

→ Pour l'enseignant :

- *il ne considère pas que les comportements directement observables, il prend aussi en compte les processus sous-jacents à ces comportements :*
 - *les émotions, les sensations,*
 - *les perceptions,*
 - *les représentations, les significations, etc.*

A partir de ces 4 macro-caractéristiques → *déjà quelques conséquences pour l'activité de l'enseignant*

4. Cette modification est attribuable à l'expérience du sujet (= interaction avec un milieu) : *personne ne peut apprendre à la place de celui qui apprend*

→ Pour l'enseignant :

- *il préoriente les conditions externes de cette expérience en donnant des buts à atteindre aux élèves (= une tâche) dans un contexte particulier = il essaie de « faire vivre » des choses aux élèves qui vont les amener à se transformer (= apprendre).*
- *D.Adé et N.Terré (2025) parlent d' « espaces d'actions encouragés ».*



Pour aller à l'essentiel !

L'apprentissage est :

- un ensemble de **changements** internes de l'individu (apprendre c'est passer de... à),
- consécutifs à une **interaction** avec le milieu physique et humain (une expérience),
- relativement **stables** mais sans être figés,
- et visibles de l'extérieur par des conséquences sur le comportement (des performances).

Pour aller à l'essentiel !

- Apprendre, c'est modifier durablement ses façons de faire, de penser, ou d'être, à la suite d'une interaction avec le milieu physique et/ou humain (à la suite d'une **expérience**).
- En EPS, les modifications sont à la fois **motrices**, mais aussi **méthodologiques**, et **sociales**.
- Dans un cadre éducatif, ces transformations sont des **améliorations** qui favorisent **l'épanouissement** de l'adulte de demain.



Pour aller à l'essentiel !

- L'apprentissage moteur conduit à des **transformations motrices** : nouvelle habileté, amélioration technique (vitesse, précision, économie...), postures plus efficaces, changement de coordination, réinvestissement moteur, stabilisation, etc.
- Ces transformations motrices concourent à un individu **physiquement éduqué** disposant de pouvoirs d'action efficaces pour agir dans l'environnement physique (= adaptabilité motrice).

Définition des concepts

Les processus d'apprentissage

Les processus d'apprentissage renvoient au fonctionnement interne du sujet, et désignent les mécanismes (ou opérations) observables et inobservables qu'il met en œuvre pour satisfaire aux exigences d'une situation d'apprentissage (c'est à dire pour transformer ses façons habituelles de faire et construire des compétences).

→ *Comment l'élève apprend ?*

Définition des concepts

Les processus d'apprentissage

Les processus d'apprentissage (= comment on apprend ?) sont différents selon les approches théoriques de l'apprentissage moteur :

1. *Modèles behavioristes.*
2. *Modèles cognitivistes.*
3. *Modèles socioconstructivistes.*
4. *Modèles écologiques.*

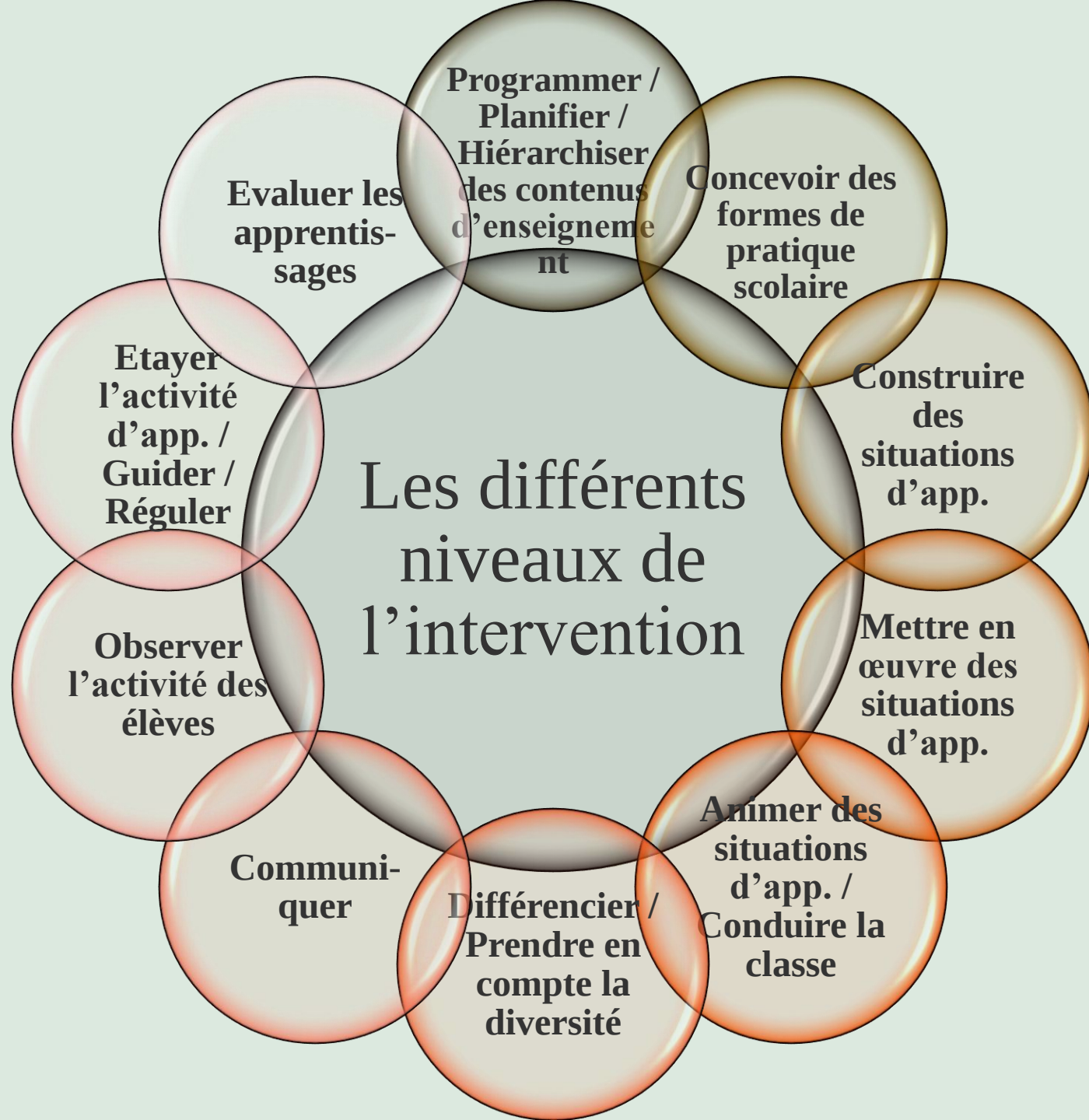
Les processus d'apprentissage

Modèles théoriques de l'apprentissage moteur	Processus d'apprentissage privilégiés	Aides à l'apprentissage
Modèles behavioristes	Pas de processus : on ne s'intéresse pas à la « boîte noire ». Apprendre consiste à renforcer le lien entre un stimulus et une réponse.	Transmission directe du savoir sous la forme d'un modèle à reproduire et à renforcer par la répétition. Enseigner c'est choisir le bon stimulus.
Modèles cognitivistes	L'apprenant est considéré comme un système de traitement de l'information (perception du stimulus, sélection du stimulus, programmation de la réponse). Apprendre consiste à construire des règles du mouvement et à les adapter au contexte.	Importance de la clarté du but (pour identifier ce qu'il faut faire) et de la connaissance des résultats (pour corriger ses erreurs). Importance aussi des connaissances antérieures stockées en mémoire.
Modèles sociocognitifs	Les interactions entre pairs sont au centre des mécanismes pour apprendre. Importance de l'observation, de la coopération, du tutorat, du conflit sociocognitif...	Le groupe est une ressource pour apprendre, notamment les différences entre les élèves. Les apprenants sont mis en situation de s'aider, s'observer, ou encore débattre (→ app. coopératifs).
Modèles écologiques	Couplage perception / action. Les modes de coordination préférentielles sont des phénomènes émergents qui s'auto-organisent selon les paramètres de contrôle du système.	L'enseignant organise dans l'environnement des situations suffisamment contraignantes pour « faire émerger » les comportements attendus.

Définition des concepts

Les interventions de l'enseignant (ou procédures d'enseignement ou gestes professionnels)

Ensemble des démarches didactiques, des mises en œuvre pédagogiques, et des procédures d'étayage caractérisant l'action du professeur d'éducation physique et **destinées à favoriser les apprentissages des élèves.**





Les postures
enseignantes

Quatre grands domaines d'intervention caractérisent les procédures d'enseignement

- 1. La conception didactique** = du côté des contenus d'enseignement : choix et planification des APSA, mode d'entrée dans l'activité et formes de pratique scolaire, transposition, choix des tâches d'app., progressions, etc.
- 2. Les mises en œuvre pédagogique** = du côté des aspects relationnels et organisationnels : animation et style d'enseignement, placement, gestion de la classe, des groupes, de l'espace, du matériel, du temps, etc.
- 3. La régulation de l'activité de l'é (étayage)** = observation des conduites, feedback, remédiations, variables didactiques, éval. formative ou formatrice, etc.
- 4. L'évaluation** = diagnostique, formative, formatrice, sommative, certificative.





Pour aller à l'essentiel !

- Apprendre c'est améliorer ses manières habituelles de faire, de penser, ou d'être.
- Enseigner c'est « faire apprendre » ou plutôt créer les conditions de l'apprentissage.
- Pour apprendre, l'élève déploie des processus cognitifs.
- Pour enseigner, l'enseignant déploie des interventions (des procédures pédagogiques, didactiques et d'étayage) qui sont des gestes professionnels.
- Ces interventions ont pour fonction de favoriser les processus d'apprentissage des élèves.

Parenthèse

Faire apprendre n'est pas toujours la priorité !

Les préoccupations prioritaires des enseignants (surtout chez les professeurs débutants) ne sont pas toujours « faire apprendre ». Ces préoccupations prioritaires sont plutôt parfois :

- **d'ordre** (« pourvu qu'ils m'écoutent »),
- **relationnelles** (« pourvu qu'ils m'aiment »),
- **de l'intérêt des élèves** (« pourvu qu'ils aiment »),
- **des principes efficaces pour construire les tâches** (« pourvu que ça marche »),

Alors que l'apprentissage des élèves (**« pourvu qu'ils apprennent »**) doit être le centre de gravité du métier d'enseignant = préoccupation centrale qui donne du sens à tous les autres préoccupations.

Source : J.-L.Ubaldi (2018).

Parenthèse

Apprendre n'est pas toujours la priorité !

Les élèves aussi ne sont pas toujours prioritairement mobilisés pour apprendre. Leur activité en EPS est souvent guidée par d'autres préoccupations :

- **cathartique** (se défouler physiquement),
- **hédonique** (éprouver un plaisir immédiat),
- **affinitaire** (être avec les copains),
- **narcissique** (montrer aux autres sa compétence, ou éviter d'être ridicule),
- **utilitaire** (obtenir une bonne note).

C'est à l'enseignant de créer dans la séance **un climat motivationnel de maîtrise (C.Ames, 1987)** c'est-à-dire un climat au sein duquel la préoccupation majeure de l'élève est d'apprendre et de progresser (ce qui n'exclut pas certaines des autres préoccupations).



PARTIE II

Envisager des transformations chez les élèves : finalités, objectifs, compétences, contenus



Qu'apprend-on en EPS ?

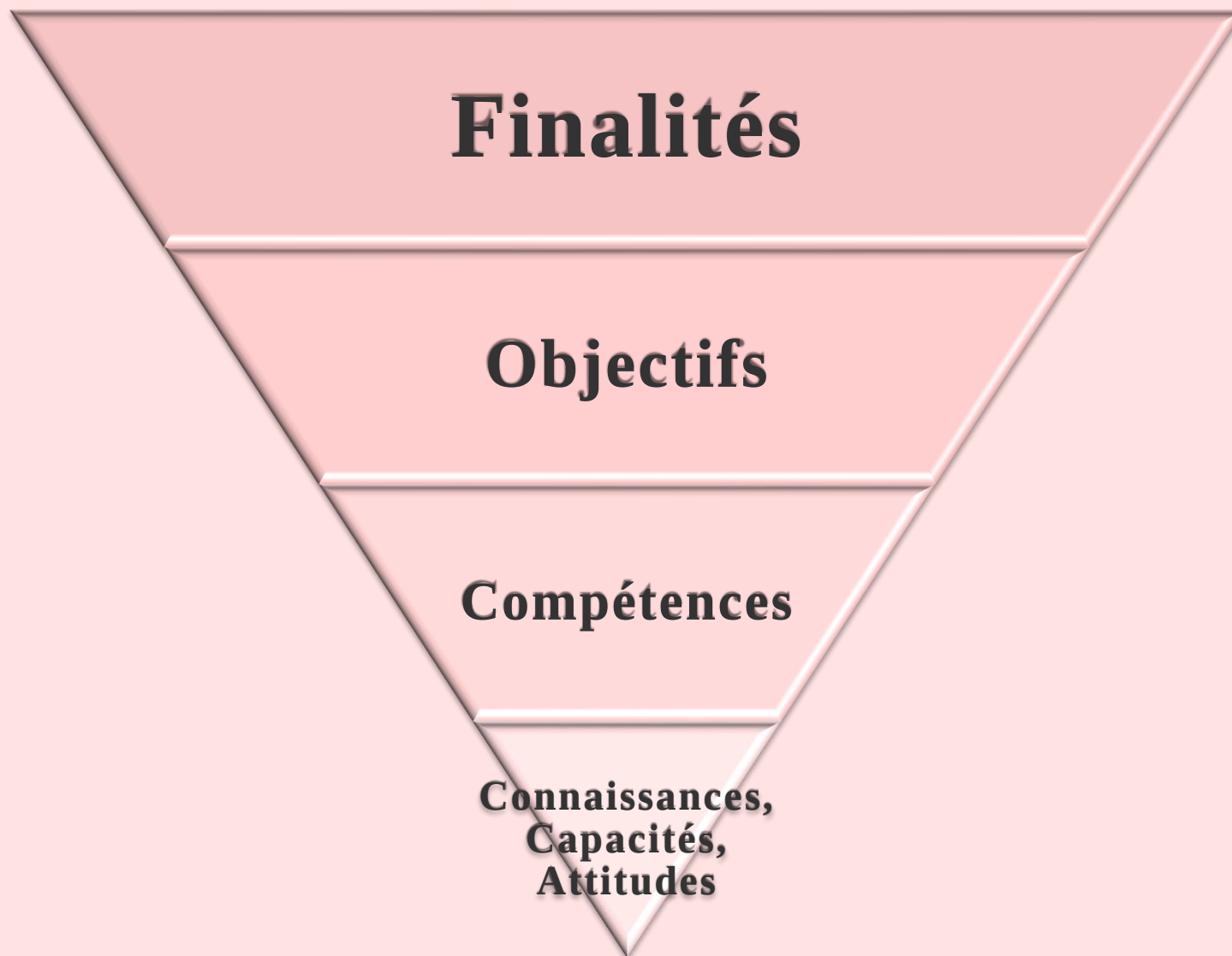
Enseigner, c'est être confronté à trois questions :

- 1. *Qu'est-ce que je veux enseigner à mes élèves ?*** = quels sont les objets d'enseignement, c'est-à-dire les contenus à enseigner, les compétences à construire ?
- 2. *Comment vais-je l'enseigner ?*** = quelles sont les procédures qui favorisent l'apprentissage de ces compétences ?
- 3. *Pourquoi l'enseigner ?*** Quel est le sens de ce qui est à enseigner ? Au service de quelles valeurs éducatives ? Pour former quel type d'homme pour demain ?

Qu'apprend-on en EPS ?

- Question difficile : il existe une grande diversité des transformations envisageables (dans le domaine moteur, mais aussi social, affectif, sensoriel, cognitif).
- Mais c'est la première question à se poser pour dépasser l'animation, et aller vers **l'enseignement**.
- Depuis 1996 : existence de programmes pour l'EPS, couvrant aujourd'hui tous les niveaux de classe de l'école maternelle au lycée → corpus de **compétences** à construire.

Qu'apprend-on en EPS ?



En haut : les finalités

- « *Affirmation de principe à travers laquelle une société ou un groupe social identifie et véhicule ses valeurs. Elle fournit des lignes directrices au système éducatif et des manières de dire au discours sur l'éducation* » (D.Hameline, 1980).
- Les finalités expriment un **idéal éducatif**, ce vers quoi il faudrait aller, elles donnent un sens à ce qui s'apprend. Question philosophique = quel type d'être humain souhaite-on pour demain ? C'est quoi une éducation réussie ?
- L'énoncé des finalités correspond à un projet de société, lequel est historiquement, socialement, et économiquement situé (les finalités du système éducatif ne sont pas les mêmes selon les époques et selon les nations).

En haut : les finalités

- D'après les nouveaux **programmes EPS à l'école primaire** (BO n°22 du 28 mai 2026) « L'éducation physique et sportive (EPS) à l'école élémentaire **contribue au développement moteur, sensoriel, affectif, cognitif et relationnel des élèves**. Discipline fondamentale, elle joue un rôle clé dans la formation globale de l'élève. Elle participe de la **construction d'une culture corporelle, sportive et citoyenne**, en considérant l'élève dans l'unité de ses dimensions corporelle, cognitive, sociale et affective. L'EPS offre une variété d'expériences motrices qui permet à chaque élève **de se découvrir et de s'épanouir**. Elle promeut le **bien-être physique, moral et social**, à travers une approche ludique et dynamique des apprentissages. L'élève s'éprouve dans l'action et il prend plaisir à explorer une diversité de situations et d'environnements dans le cadre des activités physiques, sportives et artistiques. Il apprend également à **faire des choix, à prendre des initiatives et à coopérer avec les autres** ».
- D'après les **programmes EPS de la scolarité obligatoire** (BO Spécial n°11 du 26 novembre 2015), « L'EPS a pour finalité de former un **citoyen lucide, autonome, physiquement et socialement éduqué, dans le souci du vivre ensemble** ».
- D'après les **programmes EPS pour les lycées d'enseignement général et technologique** (BO spécial n°1 du 22 janvier 2019), « L'éducation physique et sportive vise à former, par la pratique physique, sportive, artistique, **un citoyen épanoui, cultivé, capable de faire des choix éclairés pour s'engager de façon régulière et autonome dans un mode de vie actif et solidaire** ».

En haut : les finalités

Pour l'école primaire

- **Développement holistique des enfants** : moteur, sensoriel, affectif, cognitif et relationnel.
- **Construction d'une culture corporelle, sportive et citoyenne**
- **Se découvrir et s'épanouir** : connaissance de soi, réalisation de soi, confiance en soi, bonheur...
- **Bien-être physique, moral et social** : action sur la santé globale.
- **Faire des choix, prendre des initiatives** : prendre en charge sa propre pratique physique, prendre confiance en soi, oser...
- **Coopérer avec les autres** : valeur sociale pour construire le vivre-ensemble.

En haut : les finalités

Pour la scolarité obligatoire

- **Citoyen** : valeurs sociales et morales, responsabilité, vivre ensemble, tolérance, laïcité, intégration à la vie d'une société démocratique...
- **Lucide** : se connaître, gérer, faire des choix judicieux...
- **Autonome** : prendre en charge sa propre vie physique...
- **Physiquement éduqué** : développement des capacités physiques, maîtrise et connaissance de son corps...
- **Socialement éduqué dans le souci du vivre ensemble** : qualité des relations avec les autres (respect, communication, coopération, solidarité, réciprocité...).

En haut : les finalités

Pour le lycée

- **Citoyen** : valeurs sociales et morales, responsabilité, vivre ensemble, intégration à une société démocratique...
- **Epanoui** : développement complet et harmonieux, réalisation de soi, confiance en soi, bonheur...
- **Cultivé** : acquisition de savoirs et de savoir-faire pour pratiquer mais aussi comprendre et faire fonctionner les APSA (qui sont des pratiques sociales)...
- **Capable de faire des choix éclairés pour s'engager de façon régulière et autonome dans un mode de vie actif et solidaire** : prendre en charge sa propre pratique corporelle pour savoir gérer sa vie physique et sociale.

Une déclinaison disciplinaire des finalités : les objectifs

Les nouveaux programmes pour l'école primaire (2026) présentent proposent une déclinaison en 5 objectifs :

L'EPS a pour objectifs de :

- **développer sa motricité** en apprenant à s'exprimer avec son corps,
- **renforcer son « capital santé »** en favorisant une activité physique quotidienne et développer un mode de vie sain et équilibré,
- **découvrir une culture physique, sportive et artistique,**
- **partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités pour favoriser la coopération et le respect des autres,**
- **s'approprier des méthodes et des outils** (de mesure, d'évaluation, de recueil de résultats) par la pratique d'activités physiques, sportives et artistiques variées.

Une déclinaison disciplinaire des finalités : les objectifs généraux

Les programmes pour les lycées (2019) présentent 5 objectifs généraux qui sont une déclinaison des finalités :

1. Développer sa motricité : développement des qualités motrices et construction de techniques motrices pour plus d'efficacité motrice

→ vers l'aisance corporelle.

Une déclinaison disciplinaire des finalités : les objectifs généraux

Les programmes pour les lycées (2019) présentent 5 objectifs qui sont une déclinaison des finalités :

2. Savoir se préparer et s'entraîner : faire des choix de préparation, d'échauffement, de récupération, ou d'entraînement. Mieux se connaître pour devenir son propre entraîneur.

→ vers la gestion éclairée et autonome de sa pratique physique.

Une déclinaison disciplinaire des finalités : les objectifs généraux

Les programmes pour les lycées (2019) présentent 5 objectifs qui sont une déclinaison des finalités :

3. Exercer sa responsabilité individuelle au sein d'un collectif : construire des comportements sociaux au service de l'agir et du vivre ensemble, respecter des règles communes, les faire respecter, voire les inventer.

→ vers un **citoyen** inséré dans une société et en même temps capable de faire jouer sa liberté d'action et de pensée.

Une déclinaison disciplinaire des finalités : les objectifs généraux

Les programmes pour les lycées (2019) présentent 5 objectifs qui sont une déclinaison des finalités :

4. Construire durablement sa santé : développer des ressources, savoir s'engager en sécurité, construire une image positive de soi, prendre du plaisir dans la pratique des APSA, littératie physique...

→ vers des habitudes de vie saines et une pratique raisonnée et régulière tout au long de la vie.

Une déclinaison disciplinaire des finalités : les objectifs généraux

Les programmes pour les lycées (2019) présentent 5 objectifs qui sont une déclinaison des finalités :

5. Accéder au patrimoine culturel : être un pratiquant sportive averti, un spectateur sportif éclairé, apprécier et comprendre le spectacle sportif, développer un esprit critique à l'égard des pratiques sportives et des pratiques artistiques.

→ vers un amateur critique du sport.

Attention aux déclarations d'intentions

→ appel à l'expertise de l'enseignant

- Proclamer des finalités et des objectifs ne suffit pas à les faire passer magiquement dans les actes.
- Compétence de l'enseignant = dépasser les déclarations d'intentions, souvent générales et généreuses, en rassemblant les conditions pédagogiques et didactiques permettant de remonter intelligiblement des conduites motrices mises en œuvre jusqu'aux finalités du système éducatif → **l'enseignant enseigne pour éduquer.**
- Donc deux questions importantes (P.Meirieu) :
 - comment incarner dans le quotidien les intentions pédagogiques ?
 - et comment référer les actes quotidiens aux finalités toujours présentes à l'Ecole ?



Pour aller à l'essentiel !

(étudiants de la filière Education)

Comme « *l'homme est la seule créature qui soit susceptible d'éducation* » (Kant, Traité de pédagogie, 1886), les finalités du système éducatif expriment l'idéal éducatif d'une société.

- « *L'EPS a pour finalité de former un citoyen lucide, autonome, physiquement et socialement éduqué, dans le souci du vivre ensemble* » (finalité de l'EPS selon les programmes du collège, 2015).
- « *L'EPS vise à former, par la pratique physique, sportive, artistique, un citoyen épanoui, cultivé, capable de faire des choix éclairés pour s'engager de façon régulière et autonome dans un mode de vie actif et solidaire* » (finalité de l'EPS selon les programmes des lycées, 2019).

Les compétences

- Ce qui s'apprend (et donc ce qui s'enseigne) en EPS (comme dans les autres disciplines), ce sont des compétences (Charte des programmes, 1992).
- Selon le socle commun de compétences, de connaissances et de culture « ***Une compétence est l'aptitude à mobiliser ses ressources (connaissances, capacités, attitudes) pour faire face à une situation complexe ou inédite*** » (BO n°17 du 23 avril 2015).

6 caractéristiques pour les compétences

1. Les compétences supposent un **pouvoir d'action et/ou de compréhension**
= être compétent c'est savoir faire quelque chose de significatif (agir dans l'environnement avec efficacité), c'est à dire **produire une performance à son meilleur niveau.**
 2. Les compétences sont des qualités **stables** possédées par un sujet
= être compétent ce n'est pas réussir « par chance » ou parce qu'on est « en forme », **c'est être capable de répéter la conduite efficace.**
 3. Les compétences sont **acquises**
= les compétences sont **le résultat d'un apprentissage**, à la suite d'une interaction répétée avec l'environnement.
 4. Les compétences sont **finalisées**, elles s'appliquent à un domaine particulier
= **on n'est pas compétent pour tout** mais dans le domaine qui a fait l'objet d'un apprentissage. Néanmoins ce domaine ne concerne pas qu'une seule tâche mais plutôt un ensemble de situations.
 5. Les compétences ne s'appliquent pas à une tâche unique, mais à **une catégorie de tâches** (ou une « *famille de situations* »).
La notion de compétence suppose **la capacité à s'adapter.**
= par exemple la compétence « s'échauffer avant un effort » suppose de savoir s'échauffer en fonction de plusieurs types d'effort, et dans plusieurs APSA, sans reproduire exactement les mêmes exercices (reproduire sans comprendre et sans s'adapter, ce n'est pas être compétent).
 6. Enfin, **les compétences résultent d'une interaction dynamique entre plusieurs dimensions (motrices, méthodologiques, sociales)** pour agir.
= par exemple. la compétence visée « choisir et conduire un déplacement adapté aux différents milieux » (APPN cycle 4) suppose des connaissances sur la nature du milieu (voie en escalade, piste en VTT...), mais aussi des capacités (techniques, postures pour agir avec efficacité, lecture du milieu pour faire les bons choix), et enfin des attitudes (gestion de ses émotions, prise de risque adaptée...).
- = cela signifie qu'il n'y a pas de compétence motrice, ou de compétence méthodologique, ou de compétence sociale : une compétence articule forcément (à des degrés divers) ces trois dimensions.

Les compétences dans les programmes

Les programmes de l'EPS à l'école primaire et au collège (scolarité obligatoire) sont « soclés », c-a-d qu'ils se réfèrent aux compétence du Socle Commun de Connaissances, de Compétences et de Culture (2015) = en quelque sorte le programme des programmes :

Cinq domaines de formation :

1. Les langages pour penser et communiquer.
2. Les méthodes et les outils pour apprendre.
3. La formation de la personne et du citoyen.
4. Les systèmes naturels et les systèmes techniques.
5. Les représentations du monde et de l'activité humaine.

Les compétences dans les programmes

Les programmes de l'EPS à l'école primaire et au collège (scolarité obligatoire) proposent 5 compétences générales qui sont une déclinaison des compétences du socle :

1. Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps (domaine 1).
2. S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et des outils (domaine 2).
3. Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités (domaine 3).
4. Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière (domaine 4).
5. S'approprier une culture physique sportive et artistique (domaine 5).

Les compétences dans les programmes

Pour chaque cycle d'enseignement les compétences générales se déclinent ensuite en **compétences travaillées** pendant le cycle. Par exemple pour le cycle 4 (5^e, 4^e, 3^e) :

1. Développer sa motricité et construire un langage du corps

- Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité
- Communiquer des intentions et des émotions avec son corps devant un groupe
- Verbaliser les émotions et sensations ressenties
- Utiliser un vocabulaire adapté pour décrire la motricité d'autrui et la sienne

Domaine du socle : 1

2. S'appropriier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre

- Préparer-planifier-se représenter une action avant de la réaliser
- Répéter un geste sportif ou artistique pour le stabiliser et le rendre plus efficace
- Construire et mettre en œuvre des projets d'apprentissage individuels ou collectifs
- Utiliser des outils numériques pour analyser et évaluer ses actions et celles des autres

Domaine du socle : 2

3. Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités

- Respecter, construire et faire respecter règles et règlements
- Accepter la défaite et gagner avec modestie et simplicité
- Prendre et assumer des responsabilités au sein d'un collectif pour réaliser un projet ou remplir un contrat
- Agir avec et pour les autres, en prenant en compte les différences

Domaine du socle : 3

Les compétences dans les programmes

Pour chaque cycle d'enseignement les compétences générales se déclinent ensuite en **compétences travaillées** pendant le cycle. Par exemple pour le cycle 4 (5^e, 4^e, 3^e) :

4. Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière

- Connaître les effets d'une pratique physique régulière sur son état de bien-être et de santé
- Connaître et utiliser des indicateurs objectifs pour caractériser l'effort physique
- Evaluer la quantité et qualité de son activité physique quotidienne dans et hors l'école
- Adapter l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger

Domaine du socle : 4

5. S'approprier une culture physique sportive et artistique pour construire progressivement un regard lucide sur le monde contemporain

- S'approprier, exploiter et savoir expliquer les principes d'efficacité d'un geste technique
- Acquérir les bases d'une attitude réflexive et critique vis-à-vis du spectacle sportif
- Découvrir l'impact des nouvelles technologies appliquées à la pratique physique et sportive
- Connaître des éléments essentiels de l'histoire des pratiques corporelles éclairant les activités physiques contemporaines

Domaine du socle : 5

Les compétences dans les programmes

Attention : pas d'enseignement « séparé » ou « déconnectés » des app. moteurs, méthodo., et sociaux qui s'agrègent en compétences

- C'est toujours **autour des actions motrices** que doivent s'articuler les dimensions motrices, méthodologiques, et sociales des compétences : par ex. la socialisation nécessaire au vivre ensemble n'est pas à concevoir comme un prérequis aux apprentissages moteurs, mais elle se construit **conjointement** avec ces apprentissages.
 - Ce qu'on appelle **tâche complexe** en didactique n'est pas une tâche compliquée, mais une tâche qui mobilise simultanément chez les élèves des connaissances, des capacités, et des attitudes (composantes motrices, méthodologiques et sociales des compétences) → voir plus loin dans le cours (diapos 84 & 85).
- = pour réussir dans ces tâches il faut des techniques corporelles, mais aussi lire l'environnement, et/ou prendre des décisions, et/ou maîtriser ses émotions, et/ou gérer ses efforts, et/ou respecter ses adversaires, etc.



Pour aller à l'essentiel !

- Une compétence est un pouvoir d'action et/ou de compréhension, stable, appris, finalisé, mettant en synergie un ensemble de ressources (connaissances, capacités, attitudes) pour agir efficacement (s'adapter) face à une catégorie de tâches réunies par un problème commun.
- Une compétence permet de produire des performances (à son niveau) dans une multitude de contextes (ou familles de situations).
- L'articulation de plusieurs types d'apprentissages (moteurs, méthodologiques, sociaux) dans une même compétence vise à renforcer l'idée que ce qui importe en EPS, ce n'est pas tant de réussir, mais de « *réussir et comprendre* » (J.Piaget, 1974).

PARTIE III

Des procédures pour mieux enseigner
= aider l'élève à apprendre en facilitant ses
processus d'apprentissage



Des procédures pour mieux enseigner

Enseigner, c'est être confronté à trois questions :

- 1. *Qu'est-ce que je veux enseigner à mes élèves ?*** = quels sont les objets d'enseignements, c'est-à-dire les contenus à enseigner, les compétences à construire ?
- 2. *Comment vais-je l'enseigner ?*** = quelles sont les procédures qui favorisent l'apprentissage de ces compétences ?
- 3. *Pourquoi l'enseigner ?*** Quel est le sens de ce qui est à enseigner ? Au service de quelles valeurs éducatives ? Pour former quel type d'homme pour demain ?

P A U S E



14 conseils pour mieux apprendre, par le neuroscientifique Stanislas Dehaene



Question préalable = selon vous, à quelles conditions on progresse en EPS ?

→ des réponses « de bon sens »

être motivé

corriger ses
erreurs

savoir ce que
l'on a fait

être concentré

progressivité

pas trop facile,
pas trop difficile

identifier ce qu'il
faut faire

se donner un
but

persévérer

comprendre les
consignes

agir, répéter

échec ou réussite ?

avoir envie de progresser

Logique de construction du cours

Du côté de l'activité de l'élève

Apprentissage

= processus personnel qui ne se décrète pas

→ il existe des processus pour apprendre

Quelles sont les conditions de l'apprentissage ?



Du côté de l'activité de l'enseignant

Enseignement

= aide à l'apprentissage

→ mise en œuvre de procédures d'enseignement

Quelles interventions favorisent les conditions pour apprendre ?

Logique de construction du cours

L'enseignant doit comprendre comment l'élève apprend



La réussite de l'enseignement exige des conditions favorables pour apprendre. Enseigner, c'est chercher à créer et maintenir ces conditions



Les interventions de l'enseignant favorisent les processus d'apprentissage

(sans pouvoir les prescrire = il faut encourager des expériences qui permettent d'apprendre)

Apprendre

(du côté de l'activité de l'élève)

1. Apprendre suppose une intention d'apprendre
= dans l'idéal pour apprendre la **motivation** est orientée vers la tâche = buts de maîtrise (Nicholls, 1984)

- Affirmation à relativiser car de nombreux app. se font à l'insu du sujet, c-a-d sans intention d'apprendre = apprentissages incidents

Enseigner

(du côté de l'activité de l'enseignant)

- Choix des APSA (planification)
- Forme de pratique scolaire choisie
- Richesse / qualité de l'environ.
- Caractéristiques des tâches (diapo suivante)
- Style d'enseignement, climat relationnel, climat scolaire
- FB positifs, encouragements, présence active de l'enseignant
- Méthodes pédagogiques : mise en projet notamment (autodétermination)
- Modes de groupement, interactions sociales entre pairs, besoin d'affiliation
- Nature et formes de l'évaluation
- **Climat motivationnel de maîtrise**
→ CM Agrégation sur l'engagement

Des leviers pour rendre les tâches attrayantes

1. Des tâches **ludiques** (R.Caillois, 1957 : Agon, Mimicry, Ilinx, Alea).
2. Des tâches perçues comme des **défis** réalistes à relever, des challenges à surmonter (= difficiles mais accessibles).
3. Des tâches vues comme des **énigmes** à résoudre (situation-problème).
4. Des tâches raisonnablement **renouvelées et originales** (= qui stimulent la curiosité et le besoin de nouveauté). Attention trop de nouveauté peut générer de l'anxiété (et de l'inefficacité didactique).
5. Des tâches **avec un risque perçu** proche du risque préférentiel (voir CM APPN).
6. Des tâches qui permettent de **réussir et de savoir qu'on a réussi pour se sentir compétent** (importance de connaître le succès avec son corps).
7. Des tâches de **coopération** pour vivre une aventure collective « avec les copains ».

Z
O
O
M

Des leviers pour rendre les tâches attrayantes

8. Des tâches **contrôlables** par l'élève lui-même avec des buts concrètement matérialisés dans l'environnement (importance des critères de réussite simples et concrets).
9. Des tâches **qui respectent la signification culturelle de l'APSA** (authenticité de la forme de pratique scolaire pour faire vivre des « tranches de vie » de sportifs ou d'artistes).
10. Des tâches **avec des choix pour se sentir libre** (sentiment d'autodétermination).
11. Des tâches qui font vivre aux élèves des **sensations corporelles** vécues agréablement : la glisse, le vertige, la vitesse, l'équilibre...
12. Des tâches individualisés aux difficultés spécifiques
13. Des tâches avec des récompenses associées (note...) mais danger

Z
O
O
M

Apprendre

(du côté de l'activité de l'élève)

2. Apprendre suppose la confrontation à une contrainte (une perturbation, un problème, un conflit, un obstacle matériel) qui perturbe le mode de fonctionnement actuel et stimule les processus auto-adaptatifs pour se transformer.

Enseigner

(du côté de l'activité de l'enseignant)

Il conçoit, met en œuvre, règle, et différencie les contraintes présentes dans l'environnement physique et humain.

→ par **l'aménagement matériel du milieu,**

→ et par **l'élaboration de tâches motrices.**

*« La perturbation, la contradiction
constituent l'élément moteur du
développement et des apprentissages »*

Jean Piaget, Psychologie, Gallimard,
collection La pléiade, Paris, 1987

Définition : la tâche motrice

- J. Leplat (1980) → « *but à atteindre dans certaines conditions* ».
- Ce qui spécifie la tâche, c'est donc un but et des conditions particulières d'atteinte de ce but.
- La tâche d'apprentissage comporte des **contraintes**, contraintes qui vont pré-orienter la manière d'agir de celui qui l'effectue et mobiliser d'une façon particulière ses ressources, pour qu'il transforme ses manières habituelles de faire.
- Face à une tâche motrice, les élèves vont vivre des expériences corporelles à partir desquelles ils vont apprendre.

Z
O
O
M

Tâche et activité de l'apprenant

- La tâche, si elle est acceptée, va déclencher une **activité** chez le sujet. « *L'activité fait référence à ce que met en jeu le sujet pour satisfaire aux exigences de la tâche* » (J.-P. Famose, 1990).
- La tâche motrice incarne la résistance du milieu, résistance nécessaire pour déclencher et alimenter l'activité auto-adaptative de l'apprenant.
- Les caractéristiques de l'activité ne sont pas le miroir des caractéristiques de la tâche : il y a la logique de la tâche, et il y a la logique de l'élève qui reconstruit la tâche selon ses intentions et ses significations (son « monde propre »).

Z
O
O
M

Tâche et activité de l'apprenant

- C'est l'élève qui s'approprie la tâche, à partir de son vécu, à partir de ses émotions, et à partir de ses motifs d'agir. La tâche est souvent « réinventée », et parfois elle est « refusée » par l'apprenant.
- Cette idée de réappropriation de la situation pour lui donner une signification est au centre de **l'approche éactive** (Varéla, 1993) qui se centre sur le « monde propre » de l'élève.
 - « *L'élève construit donc à chaque instant « sa » propre situation, toujours en lien avec l'environnement social et culturel* ».
 - « *Chaque élève réinterprète toujours, en fonction de son vécu, les propositions de l'enseignant* ».

Pour que les élèves apprennent en EPS, coordonné par Delphine Evain, Ed. Revue EPS, Paris, 2022.

Z
O
O
M

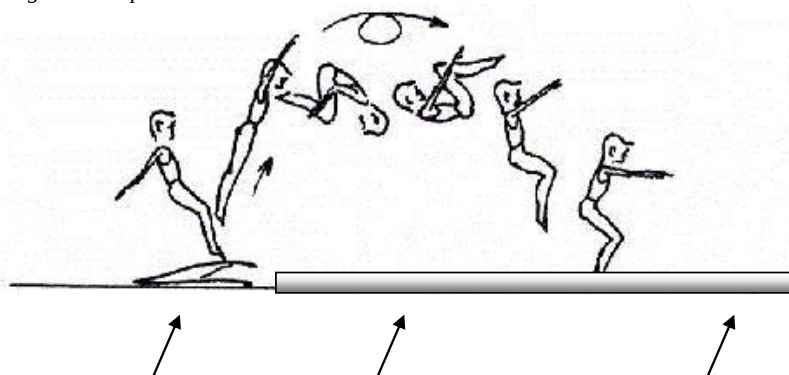
L'architecture d'une tâche motrice

- Toute tâche motrice peut être vue comme l'assemblage de 7 éléments (voir cahier des charges du cahier de TP Stage en Ecole) :

1. un objectif = quelle transformation chez l'élève ? apprendre quoi ?
2. un but à atteindre = que doit faire l'élève ?
3. un aménagement matériel et humain = dispositif
4. des consignes sur l'aménagement matériel et humain
5. un ou des critère(s) de réussite
6. des critères de réalisation
7. des variables didactiques (éventuellement).

Z
O
O
M

EXEMPLE

Compétence à construire	Créer et contrôler une rotation transversale aérienne complète.
Contenus à intégrer	- Appliquer les actions et les postures permettant de tourner vers l'avant (blocage de mouvement de translation et poussée excentrique) ; - Transmettre les forces au moyen d'un corps rigide (gainage) ; - Différencier des postures lors d'actions aériennes ; - Se construire un système de repères pour se situer dans l'espace.
But à atteindre	Réaliser un salto avant après 3 ou 4 pas d'élan et impulsion sur tremplin.
Dispositif	<i>*Figurines empruntées au Code UNSS 2001</i>  Tremplin Tapis de réception Boc de mousse (protégeant d'une sur-rotation avant)
Consignes sur l'aménagement	Deux parades obligatoires placées de part et d'autre du tapis. Ne pas dépasser la marque de limite de longueur maximale de course d'élan. Replacer obligatoirement les tapis et le tremplin après chaque passage.
Critère(s) de réussite	Réception stabilisée sur les pieds (1 petit pas autorisé) et proche de l'impulsion (zone de réception délimitée clairement sur le tapis de réception).
Critères de réalisation	- pré-appel long et rasant (permettant une prise d'avance des pieds par rapport au tronc) ; - percuter le tremplin avec les deux pieds, corps aligné et rigide ; - enrouler le dos vers l'avant et le haut (tête rentrée) ; - attraper ses genoux avec les deux mains ; - stabiliser la réception sur jambes semi-fléchies avec regard porté vers l'avant.
Variables didactiques	<u>Difficulté +</u> : réaliser le salto avec une impulsion sur le praticable (enlever le tremplin). <u>Difficulté -</u> : réaliser le salto avec une impulsion sur un mini-trampoline. <u>Remédiations</u> : - pour chercher l'amplitude du salto : placer un obstacle mou à franchir

Les types de tâches

- Il existe plusieurs types de tâches, lesquelles ne placent pas l'activité de l'élève devant les mêmes contraintes.
 - Les contraintes n'étant pas les mêmes, l'activité d'apprentissage est également différente, c'est à dire des processus d'apprentissage différents sont majoritairement mis en jeu : répétition, imitation, raisonnement, expérimentation, prise de conscience, coopération, etc.
 - La classification la plus connue (mais aussi « datée ») est celle de J.P.Famose (1982) qui distingue :
 - 1. Les tâches définies** : le but et les opérations à mettre en œuvre (critères de réalisation) sont définis. Ces tâches correspondent à la pédagogie du modèle et invitent l'enfant à appliquer des consignes d'action et/ou à observer une démonstration pour la reproduire.
Exemple : réalisez un slalom en dribblant d'un plot à l'autre, en changeant de main à chaque changement de direction, et terminer par un shoot en course main droite.
 - 2. tâches semi-définies** : le but est défini assorti d'un critère de réussite, mais les opérations ne sont pas spécifiées (pas de réponse à la question : « comment s'y prendre ? »). Ces tâches correspondent à la pédagogie de résolution de problèmes → l'élève expérimente les solutions.
Exemple : trois contre un sur tout le terrain à partir d'un rebond sur le panier opposé au but, le critère de réussite étant de marquer en position préférentielle (démarqué et proche du panier) en moins de six secondes.
 - 3. tâches non-définies** : ni le but, ni les opérations ne sont spécifiés de façon univoque. Ces tâches correspondent à la pédagogie de la découverte et permettent à l'enseignant d'observer les actions habituelles des enfants et leur motricité spontanée.
Exemple : prenez les ballons et commencez l'échauffement en utilisant tout l'espace du terrain disponible.
- Cette classification est sans doute à renouveler par des propositions plus récentes.

Les types de tâches

Nous proposons une autre typologie (plus actuelle) avec cinq grands « types » de tâches :

1. **Des tâches d'imitation** pour reproduire un modèle gestuel.
2. **Des tâches de lecture** pour choisir une réponse motrice adaptée à la configuration spatiale et temporelle de l'environnement physique et humain.
3. **Des tâches d'émergence** qui utilisent l'aménagement du milieu pour construire une nouvelle coordination en rupture avec la motricité préférentielle.
4. **Des tâches de résolution de problème** pour faire expérimenter les élèves qui apprennent par une démarche active d'analyse de leurs erreurs.
5. **Des tâches de répétition** pour affiner, stabiliser une habileté, ou pour développer des qualités physiques.

La notion de tâche complexe

- Certaines de ces tâches sont **des tâches complexes**, c'est-à-dire des « *situations qui mobilisent simultanément des connaissances, des capacités et des attitudes* » pour « *former les élèves à gérer des situations concrètes de la vie réelle* » (Le livret personnel de compétences, MEN, 26 mai 2010).
- Ce qui est visé dans une tâche complexe c'est la construction d'une compétence (= articulation de plusieurs apprentissages).
- Les tâches complexes sont aussi les plus pertinentes pour vérifier une compétence en condition d'évaluation.
- Tâche complexe ne veut pas dire tâche compliquée, mais une tâche qui mobilise simultanément chez les élèves des connaissances, des capacités, et des attitudes (composantes motrices, méthodologiques et sociales des compétences).
- Pour réussir dans ces tâches il faut des techniques corporelles, mais aussi lire l'environnement, et/ou prendre des décisions, et/ou maîtriser ses émotions, et/ou gérer ses efforts, et/ou respecter ses adversaires, etc.

Z
O
O
M

Avantages des tâches complexes

1. Elles forment les élèves à des situations concrètes et réelles, proches de la vie réelle (la pratique authentique des APSA).
2. Elles préparent les élèves à affronter des situations nouvelles en développant chez eux l'adaptabilité.
3. Elles permettent de prendre en compte les différences entre les élèves car dans une tâche complexe, plusieurs configurations de ressources permettent de réussir (pas un « chemin unique »).
4. Elles favorisent la motivation des apprenants car elles respectent le fond culturel de l'APSA, et elles proposent un problème concret à résoudre.
5. Elles permettent de vérifier les compétences construites. En cela elles sont le support privilégié des dispositifs d'évaluation.

Z
O
O
M

La notion de tâche complexe

Cycle 4 Champ d'apprentissage : Adapter ses déplacements à des environnements variés. APSA : Vélo Tout Terrain.	Attendus de fin de cycle 4 : • Réussir un déplacement planifié dans un milieu naturel aménagé ou artificiellement recréé plus ou moins connu. • Gérer ses ressources pour réaliser en totalité un parcours sécurisé. • Assurer la sécurité de son camarade • Respecter et faire respecter les règles de sécurité.
<u>Tâche complexe Vélo Tout Terrain</u> = réaliser un parcours trial partiellement inconnu avec des obstacles de niveaux différents à choisir selon un projet de déplacement personnalisé.	
Ressources motrices = concernent les processus de contrôle et de régulation du mouvement	Maîtriser des techniques de franchissement, de slalom, d'évitement, de freinage. Réussir à s'équilibrer dans des situations de plus en plus instables.
Ressources neuro-informationnelles = concernent les processus de traitement de l'information	Lire pour choisir sa trajectoire, conduire son projet de déplacement selon ses possibilités, apprécier sa fatigue pour gérer son effort en enchainant des temps intenses et des temps de repos
Ressources physiologiques = concernent la production d'énergie par l'organisme	Etre explosif pour franchir certains passages techniques, enchaîner plusieurs efforts sans perte d'efficacité
Ressources psychologiques = concernent le soi et les émotions	Se concentrer, maîtriser ses émotions, avoir confiance en soi pour oser s'engager face à des situations inhabituelles
Ressources psychosociologiques = concernent les relations aux autres	Tenir des rôles sociaux, conseiller ses camarades en faisant preuve d'empathie, aider et encourager

La notion de tâche complexe

Classe de seconde

Champ d'apprentissage : Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel pour gagner

APSA : basket-ball

Attendus de fin de lycée :

- S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force.
- Se préparer et s'entraîner, individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.
- Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire.

Tâche complexe Basket-ball = jeu 4 contre 4 tout terrain. Marquer en position favorable vaut 4 pts. Le premier panier marqué par chaque joueur vaut 10 points. Crédit max de 3 dribbles à chaque possession. Défense individuelle obligatoire mais choix tout le terrain / demi-terrain. Equipes de 6 joueurs avec changements gérés par l'équipe. 1 temps-mort stratégique par mi-tps. Arbitrage par 2 élèves qui se répartissent les tâches (violations / fautes). Table de marque.

Ressources motrices

= concernent les processus de contrôle et de régulation du mouvement

Maîtriser des techniques de dribbles, de passes, d'arrêts, de tirs, de rebonds, et de déplacements/replacements défensifs.

Ressources neuro-informationnelles

= concernent les processus de traitement de l'information

Lire pour choisir (dribbler, passer, tirer) selon la position des adversaires, des partenaires, et selon sa position sur le terrain (appréciation du rapport de force favorable / défavorable).

Ressources physiologiques

= concernent la production d'énergie par l'organisme

Enchaîner les phases d'attaque et de défense (changements de statut). Enchaîner plusieurs matchs sans fatigue excessive.

Ressources psychologiques

= concernent le soi et les émotions

Se concentrer, maîtriser ses émotions, avoir confiance en soi, oser faire des choix au sein d'un collectif

Ressources psychosociologiques

= concernent les relations aux autres

Tenir des rôles sociaux (coach, arbitrage, table de marque), se décentrer pour jouer en équipe, être solidaire et tolérant, respecter l'arbitre et l'adversaire



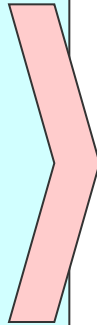
Pour aller à l'essentiel !

- Une tâche complexe est une tâche au sein de laquelle l'élève doit mobiliser différentes ressources pour agir (connaissances, capacités, attitudes).
- Ce type de tâche sollicite l'adaptabilité des conduites motrices ; en cela elle travaille (dispositif didactique) ou elle teste (dispositif d'évaluation) les compétences attendues.
- Complexe ne veut pas dire compliquée. Une tâche complexe peut être plus ou moins difficile. Le contraire d'une tâche complexe est une tâche simple.

Apprendre

(du côté de l'activité de l'élève)

3. Apprendre suppose que cette contrainte soit « surmontable » grâce au répertoire de moyens disponibles = pour faire des erreurs, mais des erreurs qu'il est possible de surmonter (avec ses ressources).



Enseigner

(du côté de l'activité de l'enseignant)

Il ajuste les contraintes des tâches (= il règle la difficulté) aux possibilités d'action et de compréhension des élèves :

- notion de « *décalage optimal* » (L.Allal, 1979),
- ou de « *zone proximale de développement* » (Lev Vygotski),
- ou de « *difficulté optimale* » (J.-P.Famose, 1990).

Réussir le « décalage optimal »

Condition 1 = connaître suffisamment les élèves :

- **sujet épistémique** : par ex. *L'enfant et le sport* (M.Durand, PUF, 1987), croissance et maturation chez l'enfant et l'adolescent (E.Van Praagh, 2007), développement des qualités physiques pendant l'enfance et l'adolescence (S.Ratel, 2018), stades de développement de l'intelligence (J.Piaget, 1936), caractéristiques générales du développement de l'adolescent (C.Cannard, 2015), *La motricité humaine de l'enfant à l'âge adulte* (K.Haywood, N.Getchell, De Boeck Supérieur, 2023), etc.
- **données sociales sur la classe** : situation de l'établissement, profil des élèves, climat scolaire, rapports filles/garçons, CSP, handicap, etc.
- **ce que font réellement les élèves dans la pratique des APSA** : observation des élèves pour lire et comprendre leur activité (compétences maîtrisées, nature des erreurs, conduites significatives...) : évaluation diagnostique et formative, procédures d'« enquête »...

Z
O
O
M

Réussir le « décalage optimal »

Condition 2 = dimensionnaliser les tâches pour régler le curseur de la grandeur des ressources mobilisées (Famose, 1983) :

Z
O
O → réglage de la difficulté, de la complexité, de l'intensité, et de la perception du risque dans les tâches

M (par ex. nombre de stimuli, clarté des stimuli, temps disponible pour choisir une réponse, nombre d'actions à enchaîner, précision requise, degrés de liberté des articulations à contrôler, durée de l'effort, allure en % de sa VMA, force sollicitée en % de 1 RM, nombre de séries, de répétitions, etc.).

Régler un curseur pour mieux « faire apprendre »

I L L U S T R A T I O N

Complexité

- ☐ Nombre de joueurs en sports collectifs
- ☐ Egalité numérique / supériorité numérique
- ☐ Vitesse de la balle au tennis

Difficulté

- ☐ Tir à distance + ou – de la cible en sport co
- ☐ Nombre d'objets à contrôler en jonglage
- ☐ Précision de la trajectoire requise en VTT

Intensité

- ☐ Course à un % de VMA
- ☐ Densité de joueurs en sports collectifs

Perception du risque

- ☐ Hauteur de la voie en escalade
- ☐ Déclivité de la pente en VTT
- ☐ Obstacle en mousse ou table de saut en gymnastique

Réussir le « décalage optimal »

Condition 3 = prendre en compte la diversité et trouver des voies pour différencier la pédagogie en vue de favoriser la réussite de tous et de toutes :

- Les élèves ne possèdent pas tous les mêmes ressources pour réussir dans les situations proposées. Le « chemin unique » fait réussir toujours les mêmes élèves, c'est pourquoi il faut « *proposer une multitude de possibilités d' « accrochage* » (P.Meirieu, *L'envers du tableau*, Paris, ESF, 1993), pour que chacun puisse trouver « *une pédagogie à sa mesure* » (EPS interroge Philippe Meirieu, Revue EPS n°258, 1996).
- « *La pédagogie différenciée a le souci de faire atteindre un minimum à tous, et un maximum à chacun* » (J.-A.Méard, *Pédagogie différenciée et hétérogénéité des attitudes en EPS*, Revue EPS n°241, 1993).

Z
O
O
M

Prendre en compte la diversité

Quelques propositions

I L L U S T R A T I O N

- Proposer des situations classées par niveaux de difficulté (ateliers).
 - Ou la même situation, mais avec des niveaux d'exigence différents.
 - Utiliser des situation-problèmes (réussite possible par des voies différenciées).
 - Proposer une pédagogie par projet (les objectifs y sont par définition individualisés).
 - Varier les moyens de communication et de présentation des informations (visuel / auditif).
 - Alternier les formes de groupement (affinitaire / de niveau / de besoin).
 - Adapter le degré de guidage (certains élèves ont besoin d'être fortement guidés, d'autres ont besoin d'autonomie).
 - Individualiser l'objectif à atteindre aux ressources motrices (par ex. en demi-fond, en musculation).
 - Communiquer des feedback personnalisés.
 - Permettre aux élèves de choisir eux-mêmes la situation qui les fera le plus progresser (= être de plus en plus acteur de sa formation).
 - Exploiter les différences comme une richesse : utiliser l'hétérogénéité du groupe pour faire progresser tous les élèves (principe général de l'enseignement mutuel).
- Etc.*

Apprendre

(du côté de l'activité de l'élève)

4. L'apprentissage en EPS suppose une écoute active pour que le sujet se donne un but qui éveille son attention (S.Dehaene, 2013).

= comprendre ce qu'il y a à faire et avoir envie de le faire



Enseigner

(du côté de l'activité de l'enseignant)

Plusieurs procédures permettent d'éveiller l'attention et de prescrire (et clarifier) un but :

- les **explications verbales** (instructions, critères de réalisation et consignes),
- la **démonstration**,
- la concrétisation d'un critère de réussite par **l'aménagement du milieu**,
- **l'observation d'autrui**.

Les instructions et consignes

14 principes pour réussir sa communication des informations :

1. **Réunir les enfants**, leur demander éventuellement de s'asseoir, se placer devant eux de façon à être vu par tous, balayer du regard l'ensemble du groupe, et ne commencer la présentation que lorsque tous les élèves sont attentifs.
2. **Poser sa voix** avec calme en augmentant le volume sonore sans crier, et en articulant pour prononcer les mots distinctement.
3. **Eviter un ton monocorde** pour maintenir l'attention en jouant sur les intonations pour plus d'expressivité (alternance des aigües et des graves), et en maîtrisant le rythme des phrases grâce à la ponctuation.
4. **Communiquer des informations claires**, facilement compréhensibles, ce qui suppose l'adoption d'une expression orale grammaticalement correcte, et le choix d'un vocabulaire adapté à l'âge des enfants ou des adolescents.

Z
O
O
M

Les instructions et consignes

14 principes pour réussir sa communication des informations :

- 5. **Communiquer des informations concises** afin de ne pas « noyer » l'élève dans un flot de consignes confuses, longues, parfois inutiles, et qui de surcroît réduisent le temps d'engagement moteur.
- 6. **Mettre l'accent sur l'essentiel** en centrant l'attention du groupe en peu de mots sur les informations incontournables, qui sont d'abord celles concernant le but de la tâche et la sécurité.
- 7. **Utiliser des explications et des consignes métaphoriques** qui résument de façon imagée ce qu'il y a à faire, et qui sont plus parlantes que des descriptions techniques compliquées (la « fusée » ou l'« étoile » en natation, la position « jockey » en VTT, etc.).
- 8. **Reformuler** avec d'autres termes sans alourdir le message afin d'assurer plusieurs opportunités de compréhension.

Z
O
O
M

Les instructions et consignes

14 principes pour réussir sa communication des informations :

- 9. Expliquer « à quoi ça sert » en lien avec la finalisation de séquence** pour créer du sens et éviter que la consigne ne soit qu'un « ordre » déconnecté de sa fonction. Les apprenants doivent être en situation de comprendre pour éviter que la séance ne soit pour eux qu'une succession de tâches « sans queue ni tête ».
- 10. Varier les médias de communication** en utilisant autant que possible l'oral (la voix), l'écrit (consignes au tableau), la démonstration (de l'enseignant ou des élèves), l'image (dessins, schémas, photographies...) ou encore le numérique (tableau numérique interactif, tablette, vidéoprojecteur...).
- 11. Impliquer les élèves** en précisant l'objectif général de la séance et ceux propres à chacune des situations, en formulant des questions pour relancer l'attention et en demandant des reformulations.

Z
O
O
M

Les instructions et consignes

14 principes pour réussir sa communication des informations :

- 12. **Attention à l'ordre des instructions et consignes** : évitez de communiquer en premier des consignes qui vont distraire les élèves (par ex. prenez un ballon pour deux...).
- 13. **Faire évoluer les instruction verbales** *vers des consignes de plus en plus ouvertes* au fur et à mesure du parcours de formation. Ces consignes « à guidage faible » favorisent les processus d'auto-construction des compétences et favorisent l'autonomie.
- 14. **Donner un signal de départ stimulant** en vue d'inciter à l'action.

Z
O
O
M

La démonstration

- Plusieurs études ont montré que **la démonstration est une procédure de guidage efficace dans un grand nombre d'apprentissages**, souvent plus efficace que les instructions verbales (Resier & Gagné, 1982 ; Burwitz, 1981).
- Elle n'implique pas une passivité du sujet, car **elle met en jeu des processus complexes de sélection, de codage, et de rétention des informations** (Bandura, 1977 ; Winnykamen, 1990).
- La démonstration est surtout profitable aux tâches de coordination (Magill, 1995) et aux morphocinèses (Serre, 1984), et elle est surtout efficace dans la phase cognitive de l'apprentissage (Feltz, 1982).
- Lorsqu'il s'agit d'une tâche complexe, il est préférable de distribuer la démonstration dans le temps (Gould & Roberts, 1982).
- Selon l'étude de Burwitz (1981), **le temps entre la démonstration et l'exécution du mouv. doit être restreint** → la démonstration doit intervenir à la fin de la présentation de la tâche.
- **Enfin, des consignes verbales permettant de focaliser l'attention sur les aspects pertinents de l'habileté augmentent son efficacité (Bandura, 1977).**
- Mais dans une perspective écologique, « *l'intérêt de la démonstration doit être relativisé* » (Cornu & Marsault, 2003).

Apprendre

(du côté de l'activité de l'élève)

5. Apprendre suppose de dépasser ses erreurs pour capitaliser ses expériences

→ pour apprendre il faut tester, vérifier (connaissance des résultats), comprendre (connaissance de la performance), et refaire.



Enseigner

(du côté de l'activité de l'enseignant)

Il aide l'élève à analyser ses actions = identifier et comprendre ses erreurs pour les surmonter :

- en inscrivant concrètement le but de la tâche dans l'envir. pour rendre l'atteinte de ce but contrôlable par l'élève ;
- en communiquant des feedback ;
- par des procédures d'éval. formative ou formatrice ;
- par l'usage du numérique.

Identifier et comprendre ce que l'on fait pour corriger ses erreurs

La connaissance des résultats est surtout valorisée par les modèles cognitifs de l'apprentissage moteur :

- P.Simonnet (1985) : « *La connaissance des résultats est la condition sine-qua-non de l'apprentissage moteur et l'outil le plus puissant dont dispose le formateur* ».
- J.Adams (1971) : « *L'apprentissage humain du mouvement est basé sur la connaissance des résultats ou information sur l'erreur de réponse* ».

Le statut de l'erreur

L'erreur est une étape nécessaire pour apprendre :

- L'erreur n'est pas une faute (connotation morale).
- L'erreur n'est pas un échec. L'échec suppose une permanence : l'échec c'est l'erreur qui s'est enlisée (en EPS c'est l'éternel débutant).
- Les erreurs des élèves en EPS peuvent être associées à quatre effets positifs et cumulatifs (l'erreur c'est positif !) :
 1. en faisant des erreurs, **l'élève apprend,**
 2. en faisant des erreurs il apprend aussi à corriger ses erreurs = **il apprend à apprendre,**
 3. si les erreurs sont rectifiées grâce aux autres, **l'élève construit des comportements sociaux,**
 4. enfin **il apprend à mieux se connaître et à maîtriser ses émotions.**

→ **C'est pourquoi l'erreur est une étape nécessaire à la construction des compétences (aucun apprentissage n'est possible en l'absence d'un signal d'erreur).**

Le statut de l'erreur

Néanmoins, ce rôle positif de l'erreur est soumis à des conditions qui doivent inspirer les interventions pédagogiques et didactiques de l'enseignant, car sans moyen pour les dépasser, les erreurs se muent en échec, elles génèrent des émotions à la tonalité négative comme la honte, et elles conduisent l'élève vers un statut décourageant et dévalorisant d'éternel débutant.

Nous retenons quatre conditions pour que les erreurs soient fertiles (= favorables à la construction des compétences) et ne mènent pas à l'échec et au découragement (résignation apprise) :

- **l'élève doit accepter ses erreurs,**
- **l'élève doit repérer et comprendre ses erreurs,**
- **l'élève doit avoir à sa disposition des moyens pour surmonter ses erreurs (erreur dans la ZPD),**
- **et il doit pouvoir refaire rapidement après l'erreur.**

Conclusion : « *Pour apprendre, il faut échouer, comprendre, et réussir* » (J.P.Asolfi, L'erreur, un outil pour enseigner, ESF, Paris, 1997).

Les applis d'analyse de la prestation

I
L
L
U
S
T
R
A
T
I
O
N

- ❑ coach eyes compare la perf
- ❑ video delay permet de lire immédiatement sa prestation après).



Le feedback (ou rétroactions informationnelle)

11 principes pour optimiser l'efficacité du feedback :

1. Le feedback est une procédure d'enseignement qui fait suite à une **observation rigoureuse** centrée sur des éléments pertinents de l'action : « *il faut scanner l'activité des enfants pour les faire apprendre* » (A.Canvel, 2019).
2. Il est surtout nécessaire **lorsque les informations intrinsèques** (celles disponibles par le sujet lui-même) **sont insuffisantes** pour guider efficacement l'apprentissage.
3. L'enseignant communique régulièrement des feedback **de façon équitable entre les élèves**. Attention par exemple aux biais de genre : les filles reçoivent moins de FB que les garçons (V.Nicaise, Cogérino, 2008).

Z
O
O
M

Le feedback (ou rétroactions informationnelle)

11 principes pour optimiser l'efficacité du feedback :

4. Il est nécessaire de **varier les formes du FB** (message verbale, démonstration, fiches d'observation, images, vidéo, sons, miroir, etc.), en privilégiant ceux auxquels les élèves sont le plus sensible.
5. Le FB fournit des **informations sélectionnées**, peu nombreuses (centrées sur ce qui organise principalement la conduite), et **facilement compréhensibles** par les élèves, afin de les aider à focaliser leur attention sur les conditions favorables à la progression.
6. Le FB intervient **assez rapidement après l'action** (afin d'éviter à une autre activité mobilisant de l'attention de s'intercaler entre un mouvement et son FB).

Z
O
O
M

Le feedback (ou rétroactions informationnelle)

11 principes pour optimiser l'efficacité du feedback :

7. Il faut adapter les types de FB à la nature des transformations visées (préférer les feedback prescriptifs pour les habiletés fermées, et interrogatifs pour les habiletés ouvertes), tout en évitant de trop systématiquement donner les solutions (principe des pédagogies actives).
8. Communiquer aussi bien des feedback individualisés (destinés à un seul élève), que collectifs (destinés à tout ou partie du groupe : bilans intermédiaires ou de fin de séance). Lorsque les FB sont individualisés, attention à ce qu'ils ne concernent pas toujours les mêmes élèves (sentiment de contrôle externe pour les uns, d'injustice ou d'inéquité pour les autres).

Z
O
O
M

Le feedback (ou rétroactions informationnelle)

11 principes pour optimiser l'efficacité du feedback :

9. Donner à l'apprenant la possibilité d'effectuer une nouvelle répétition après communication du feedback (si l'élève ne peut pas capitaliser sur l'information de retour, le FB ne sert à rien !).
10. Trop de feedback tue le feedback ! Le feedback atténué est un principe à retenir (la fréquence des rétroactions diminue progressivement avec l'apprentissage), sans oublier que parfois, il est préférable de ne pas intervenir (attention à ne pas toujours mettre les élèves « sous contrôle »).
11. La formule idéale consiste à organiser des modalités d'interactions sociales permettant aux élèves de s'échanger des feedback entre eux (principe de l'enseignement mutuel et de l'apprentissage coopératif).

Z
O
O
M

Apprendre

(du côté de l'activité de l'élève)

6. Apprendre suppose une régularité des interactions avec le milieu qui fait apprendre (le milieu didactique).

= pour apprendre il faut faire, répéter, pratiquer.

... si possible en conditions variables.



Enseigner

(du côté de l'activité de l'enseignant)

Il conçoit et met en œuvre la régularité des contraintes dans l'environnement :

- 1. A l'échelle de la tâche.**
- 2. A l'échelle de la séance.**
- 3. A l'échelle de la séquence d'enseignement.**
- 4. A l'échelle du parcours de formation, de l'année scolaire et du cycle.**
- 5. Prolonger le tps de l'EPS.**

L'importance de pratiquer et de répéter pour apprendre

- Pour toutes les théories de l'apprentissage, apprendre suppose une quantité importante de pratique et un grand nombre de répétitions. Newell et Rosenbloom (1981) parlent de « loi universelle de la pratique » : pas d'apprentissages moteurs sans un nombre d'essais conséquents.
- « *L'apprentissage est le résultat de la pratique : ce n'est qu'après un nombre conséquent d'essais que les sujets parviennent à stabiliser la nouvelle coordination. Cette stabilisation requiert de l'effort et suppose la répétition* » (D.Delignières, 1998).
- « *Les choses qu'il faut apprendre pour les faire, c'est en les faisant que nous les apprenons* » (Aristote, Ethique à Nicomaque).

Du temps et de la continuité pour apprendre

1. A l'échelle de la tâche en créant les conditions d'un **temps d'engagement moteur élevé** (voir diapos suivantes).
2. A l'échelle de la séance en concevant **un nombre limité de situations d'apprentissage articulées entre elles** (éviter le « zapping »), avec une phase d'échauffement qui est déjà un tps pour apprendre.
3. A l'échelle de la séquence d'enseignement en planifiant **des séquences suffisamment longues** et en faisant des choix car il n'est pas possible de tout enseigner (il faut « cibler »).
4. A l'échelle du parcours de formation, de l'année scolaire et du cycle en jetant des « ponts » d'une période à l'autre pour **construire une cohérence verticale et horizontale** dans le cadre d'une temporalité longue.
5. **Prolonger le temps de l'EPS** en « *donnant de la pratique supplémentaire aux élèves* » (A.Van de Kerkhove, 2022) : continuité et complémentarité entre l'AS et l'EPS, et au-delà proposer des séances supplémentaires en dehors du temps scolaire (week-end, vacances...).

Z
O
O
M

Optimiser le temps d'engagement moteur

13 principes pour prévenir « l'effet entonnoir » (Piéron, 1992) et favoriser la pratique motrice :

1. **Préparer les séances en amont** : tout improviser, c'est multiplier les occasions de perte de temps.
2. **Familiariser au plus tôt les élèves avec des routines pédagogiques**. Ces interventions qui se reproduisent à chaque séance augmentent la prédictibilité de ce qui va se passer et permettent aux élèves d'anticiper leurs conduites pour une adaptation plus rapide (ce sont = des rituels qui « rassurent »).
3. **Impliquer tout ou partie des élèves** dans les tâches logistiques.
4. **Concevoir un format pédagogique, une constitution des groupes ainsi qu'une organisation de l'espace et du matériel** qui évitent les temps morts, les attentes superflues, les pertes de temps inutiles, et qui assurent la fluidité des déplacements, l'utilisation de tout le matériel disponible et l'enchaînement rapide d'une situation à une autre.

Z
O
O
M

Optimiser le temps d'engagement moteur

13 principes pour prévenir « l'effet entonnoir » (Piéron, 1992) et favoriser la pratique motrice :

- 5. Multiplier les postes de travail sans sacrifier la sécurité, et toujours avec une récupération possible entre chaque essai.
- 6. Diminuer la durée des présentations verbales, être clair, sélectionner les informations à communiquer, attirer l'attention vers les consignes pertinentes et faire reformuler.
- 7. Attention à l'ordre dans lequel sont communiquées les informations (« prenez un ballon » !, « mettez-vous par 2 ! »).
- 8. Utiliser autant que possible la démonstration, celle-ci évitant aux discours de se prolonger en présentant visuellement ce qu'il faut faire de façon très concrète.
- 9. Organiser des échauffements pas trop longs, et qui abordent rapidement les habiletés motrices spécifiques de l'activité pratiquée, si possible en lien avec le thème de séance (échauffement avec ballons en sport collectif par ex.).

Z
O
O
M

Optimiser le temps d'engagement moteur

13 principes pour prévenir « l'effet entonnoir » (Piéron, 1992) et favoriser la pratique motrice :

9. Constituer des équipes et des groupes de travail stables.
10. Équilibrer le connu et le nouveau, et reproduire certaines situations d'une séance à l'autre en les faisant évoluer (situations « fil rouge », souvent des tâches complexes).
11. Communiquer régulièrement des feedback stimulants pour relancer l'activité en encourageant les pratiquants.
12. Différencier suffisamment son enseignement pour installer les conditions d'une pratique pour tous et pour toutes, en prenant en compte les élèves à profils particuliers.
13. Proposer des dispositifs où l'apprenant gère lui-même son temps d'engagement moteur, par exemple en lui permettant de choisir son temps de travail et de récupération. Les travaux sur la motivation montrent qu'en se sentant plus libre l'élève (à l'adolescence surtout) augmente son engagement.

Z
O
O
M

P
A
U
S
E



Cliquez
sur le lien

Quels sont les 4 piliers pour
bien apprendre ? De Stanislas
Dehaene

Liens entre les 4 piliers de l'apprentissage de S.Dehaene (2014) et le cours

L'attention	L'engagement actif	Le retour sur l'erreur	L'automatisation
• Apprendre suppose que le sujet se donne un but qui éveille son attention	• Apprendre suppose une intention d'apprendre	• Apprendre suppose de comprendre ses erreurs pour capitaliser ses expériences	• Apprendre suppose une régularité des interactions avec le milieu didactique

« Faire attention, s'engager, se mettre à l'épreuve et consolider ses acquis sont les secrets d'un apprentissage réussi. L'enseignant qui parvient à mobiliser ces quatre fonctions chez chacun des élèves confiés à ses soins est certain de maximiser la vitesse et l'efficacité avec laquelle sa classe apprend ».

S.Dehaene, Apprendre !, Les talents du cerveau, le défi des machines, O.Jacob, Paris, 2018.



Pour aller à l'essentiel !

Nous avons présenté 5 grandes conditions à l'apprentissage en EPS qui doivent inspirer les interventions de l'enseignant :

1. Apprendre suppose une intention d'apprendre.
2. Apprendre suppose la confrontation de l'activité de l'élève à une contrainte « optimale » pour perturber suffisamment ses façons habituelles de faire.
3. Apprendre suppose que le sujet se donne un but qui éveille son attention.
4. Apprendre suppose de comprendre ses erreurs pour capitaliser ses expériences.
5. Apprendre suppose une régularité des interactions avec le milieu didactique.

Conclusion



Six remarques pour conclure

1. « *Je n'enseigne rien à mes élèves, j'essaie seulement de créer des conditions dans lesquelles ils peuvent apprendre* » (A. Einstein) → L'enseignant d'EPS peut se définir comme un expert pour concevoir un contexte favorable aux apprentissages (moteurs, méthodologiques et sociaux), et comme un expert pour réguler l'activité de l'élève dans ce contexte.

On peut ajouter : et comme un expert pour encourager la motivation vers des buts d'apprentissage.

Six remarques pour conclure

2. La réussite de l'enseignement (la construction de compétences par les élèves), exige **des conditions favorables pour apprendre**. Ces conditions s'appuient sur une relation intelligible entre interventions de l'enseignant et processus d'apprentissage. Cette relation intelligible est inspirée par les théories de l'apprentissage.

→ par ex. c'est parce que l'enseignant sait que stabiliser des acquis en compétences suppose de nombreuses répétitions, qu'il réunit les conditions pédagogiques et didactiques permettant de maximiser le temps d'engagement moteur.

Six remarques pour conclure

3. L'apprentissage est un phénomène **hypercomplexe** :
« *Tout apprentissage est tributaire des caractéristiques fonctionnelles du système de traitement, des connaissances antérieures, et des contraintes imposées par la tâche. Les facteurs en interaction sont si nombreux qu'on ne serait s'étonner des vicissitudes de nos théories* » (C.George, 1985).

Et « *toute situation de classe est singulière et peut amener son lot de surprises et d'imprévus* » (C.Sève, 2014).

Six remarques pour conclure

4. (suite) A cette complexité de l'apprentissage répond donc une **hypercomplexité de l'enseignement** : recherche de cohérence et de rigueur, mais surtout pas de recette, ou de loi : l'apprentissage des élèves n'est jamais garanti « à coup sûr ».

« Le geste professionnel de l'enseignant n'est pas un geste technique qu'il suffirait d'appliquer » (A.Canvel, Conférence UFRSTAPS Dijon, 7 nov. 2019).

Six remarques pour conclure

5. Pour autant, pas de fatalité dans la réussite et l'échec scolaire → existence d'un « **effet maître** » (A.Mingat, 1996) selon lequel les performances scolaires des élèves sont fonction des interventions de l'enseignant : les trajectoires scolaires ne sont jamais définitivement tracées à l'avance.
- Invitation à l'optimisme (il faut y croire) et au volontarisme (il faut faire quelque chose) : **tous les élèves peuvent apprendre et réussir !**

Six remarques pour conclure

6. La nature des contraintes et la nature du guidage diffèrent quelque peu d'une théorie de l'apprentissage à l'autre, mais **malgré des explications théoriques différentes sur les mécanismes pour apprendre, il n'y a pas vraiment de révolution dans les façons d'enseigner.**

→ par exemple l'aménagement du milieu pour « faire apprendre » se justifie aussi dans une perspective cognitiviste (pas seulement pour le paradigme écologique).

	Les niveaux d'expertise de l'enseignant	Ce que font / apprennent les élèves
-1	L'enseignant toxique ou dangereux	Les élèves sont humiliés, rabaissés. Les élèves ne sont pas en sécurité.
0	L'enseignant incompetent	Les élèves ne rentrent pas dans la tâche, ils s'amuse ou ne font rien.
1	L'enseignant qui réussit la mise en activité des élèves	Les élèves sont en activité, ils s'engagent physiquement, ils jouent, ils se « défoulent »... mais apprennent-ils ?
2	L'enseignant qui réunit les conditions pour « faire apprendre » quelques élèves	Certains élèves apprennent et progressent au sein d'un environnement didactique favorable. Mais d'autres restent d'éternels débutants.
3	L'enseignant qui « fait apprendre » tous les élèves malgré la diversité	Tous les élèves apprennent et construisent des compétences à leur niveau.
4	L'enseignant qui utilise les apprentissages pour éduquer	Les élèves apprennent à la fois sur le plan moteur, méthodologique, et social. Ils s'épanouissent en devenant des adultes autonomes, lucides, confiants, et responsables.