

# LA SITUATION D'APPRENTISSAGE EN EPS

## *Plan*

### INTRODUCTION

1. Définition de la situation d'apprentissage
2. Énoncé d'une situation d'apprentissage
3. Les typologies de la situation d'apprentissage
4. Les déterminants d'une situation d'apprentissage
5. Les acteurs de la situation d'apprentissage et leurs rôles

### CONCLUSION

## INTRODUCTION

***Une situation d'apprentissage*** Se réfère:

- À la logique interne de l'APS, La logique motivationnelle des élèves et de leur représentation de l'activité.
  - À l'obligation« ambition» d'EPS pour tous les élèves, à l'organisation et à la gestion des élèves (groupes d'apprentissage ou de besoin).
- Au processus de construction, d'intégration de compétences motrice.
  - À la connaissance du traitement didactique de l'APS.
- Elle implique l'élève dans différents rôles moteurs et sociaux.

## 1. Définition de la situation d'apprentissage :

Une *situation d'apprentissage* est un ensemble de conditions et de circonstances convenables d'amener une personne à construire des connaissances.

✓ Le terme "*situation d'apprentissage*" fait référence ici à trois concepts :

- + Une problématique : qui est énoncée par l'enseignant pour être soumise à l'apprenant.
- + Un traitement de cette problématique : par les apprenants, en cadrés par un enseignant.
- + Un environnement : technologique, social et un ensemble de ressources numériques, dans lequel se trouve l'apprenant.

## 2. Énoncé d'une situation d'apprentissage :

L'énoncé d'une situation d'apprentissage est caractérisé par:

- Un texte structuré
- Un ensemble de relations à des ressources numériques.
- La description des acteurs de la situation et de leurs rôles.

## 3. Typologies des situations d'apprentissage :

- Différentes familles de situations pédagogiques peuvent être proposées en fonction des objectifs poursuivis, correspondant aux ‘pédagogies’ de la découverte, du guidage, du modèle.
- Des variantes existent pour chacune de ces trois grandes catégories de ‘pédagogie’ en fonction des repères théoriques de chacun, ou des théories d’apprentissage exploitées.

### La situation – problème:

- Une situation-problème est organisée autour du franchissement d’un obstacle par le groupe, obstacle préalablement bien identifié par l’enseignant.
- C’est une situation d’enseignement qui a pour objectif de permettre aux élèves d’acquérir une connaissance nouvelle (savoir, savoir-faire, méthode, raisonnement...) et qui s’appuie sur une conception socio constructiviste de l’apprentissage

### Le débat:

Plusieurs points de vue sont possibles à partir d’une problématique donnée.

### La résolution de problème:

Il faut que les apprenants repèrent les éléments pertinents de la situation pour utiliser les procédures qui correspondent au type de problème

L'étude de cas : Proposition d'une situation réelle en vue de poser un diagnostic élaboré des solutions de déduire des règles ou des principes applicables à des cas similaires.

L'analyse critique:

Un objet à analyser est soumis aux apprenants.

Un ensemble de critères d'analyse sont préconisés.

La cyber-enquête:

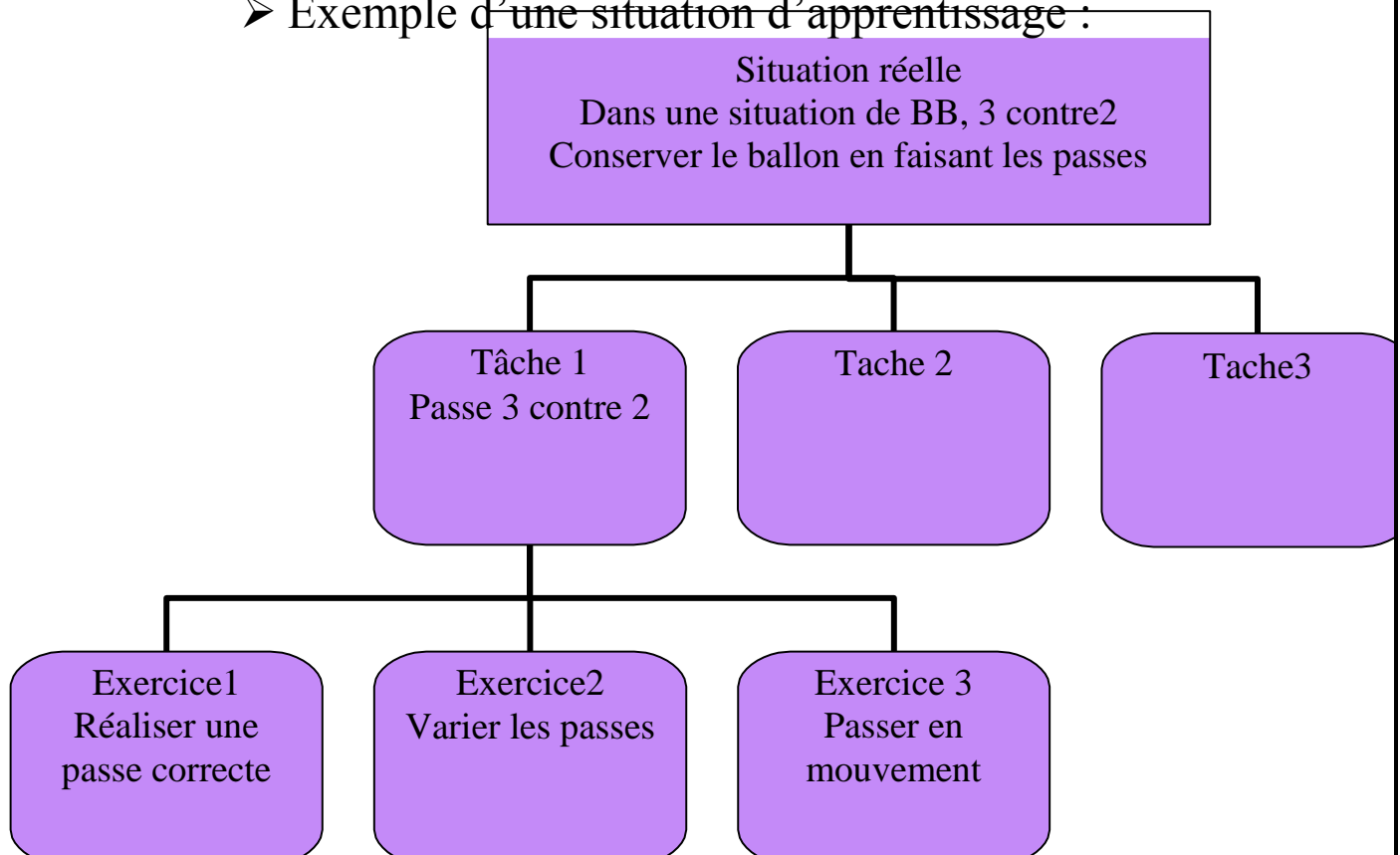
Une cyber-enquête est une activité de recherche documentaire

Une cyber-enquête contient des informations concernant le *but à atteindre* (différent de l'objectif d'enseignement)

Exercices:

Ensemble de questions posées aux apprenants, avec l'objectif de maîtriser des connaissances transmises par un enseignant.

➤ Exemple d'une situation d'apprentissage :



#### 4. Les déterminants d'une situation d'apprentissage :

**But** : Ce que l'élève doit le réalisé pendant une situation d'apprentissage.

- Ex: dans une situation de 4#4 sur un demi terrain, passe à 6 orienté pour chaque semi groupe, le (NPB) doit se déplacer dans les espaces libres pour donner des solutions de jeux pour son partenaire.
- Buts de la situation: déplacement dans les espaces libres pouvoir conserver la balle.

**Critère de réalisation** : Ensemble de critères qui précisent ce qu'il faut faire pendant la phase d'apprentissage ,avant qu'on sache le faire, donc encours de réalisation et pour aider à construire la realisation.il est donc nécessaire de choisir et de définir les indicateurs ( repères observables) qui permettent à l'élève d'estimer s'il va dans le bon sens par rapport à ce qui est demandé.

- EX: situation de passe à dix en basket-ball, l'équipe porteuse de la balle fait des passe jusqu'à dix, s'elle parvienne elle gagnera un point, après le dixième passe finir l'action par une tentative de tir.

- Critères de réalisation: réaliser dix passes consécutives au sein de la même équipe.

**Critère de réussite** : Critères qui concerne les exigences de réalisation terminale, définissant la notion de réussite, toujours relative. Sa manifestation indique qu'une phase d'apprentissage est achevée. C'est ce qu'on l'on fait, ce que l'on peut montrer quand on acquit ou fini l'apprentissage.

- On distingue 2 pôles:
  - Le pole quantitatif (pourcentages)
  - Le pole qualitatif (classement, hiérarchisation des résultats)
- Ex:IDEM que la situation précédente.
- Critères de réussite: marquer des buts après le dixième passe.

**Variante** : simplifier ou complexifier la situation pour les élèves en échec ou en réussite immédiate. Le but est l'atteinte de l'efficacité ou de l'efficience motrice en fonction du moment de l'apprentissage. Le nombre d'informations à traiter dans la situation est adapté aux capacités et niveau des apprenants

**Les consignes de sécurité** : Les consignes sont les orientations données aux élèves pour mieux exécuter la tâche et pour éviter tout risque lié à la pratique de l'APS.

Jean Michel ZAKHARTCHOUK décrit une typologie des consignes suivant leur but. Il Distingue:

- les consignes but**: elles fixent le travail.
- les consignes procédures**: elles donnent le cheminement pour parvenir à un résultat.
- les consignes de guidage**: elles attirent l'attention sur un fait particulier (observer, regarder attentivement).
- les consignes critères**: elles expliquent les critères de réussite permettant une évaluation.

## **5. Les acteurs de la situation d'apprentissage et leurs rôles :**

- Les acteurs dans une situation d'apprentissage sont l'apprenant et l'enseignant.
- Les rôles principaux sont d'une part le rôle apprenant et d'autre part les rôles enseignants.

On différencie au moins deux rôles pour les enseignants:

**L'enseignant concepteur et l'enseignant-tuteur.**

➤ **Il existe 3 types de tâche à savoir :**

Tâche définie: tous les éléments de la tâche sont déclarés aux élèves

Tâche semi-définie: on déclare le but de la tâche et les critères de réussite



Tâche non définie: rien n'est déclaré pour les élèves. (Pédagogie de la découverte).

## **Conclusion**

Les enseignants d'EPS sont spécifiquement responsables de la « habileté motrice » des élèves ; ces derniers doivent être en mesure de faire preuve d'adaptabilité face à toute situation motrice nouvelle engageant aussi bien l'affectivité que la précision gestuelle, le choix d'un programme moteur ou la création d'un nouveaux geste cette notion de « habileté motrice » doit inciter les enseignant d'EPS à mener une réflexion sur l'utilité de leurs contenus et plus particulièrement sur la notion de transfert moteur.