



# Réforme des collèges 2016

## Illustration en EPS

**DOMAINE DU SOCLE:** Domaine 3

**CHAMP D'APPRENTISSAGE :** CA4

**APSA :** Tennis de Table

**CYCLE:** Cycle 4

**TITRE :** « Fais ton choix »

**AUTEUR :** Benoit BACHELART (GFD Aisne)

# Objectifs de ces deux journées

- ❖ Elaborer une démarche ayant le socle commun comme point de départ
- ❖ Partir des besoins des élèves, révélés par une analyse du contexte
- ❖ S'appropriier les nouveaux textes et leur architecture
- ❖ Se familiariser avec la nouvelle terminologie
- ❖ Vivre des moments de pratiques en lien avec cette démarche
- ❖ Se mettre en réflexion par équipes

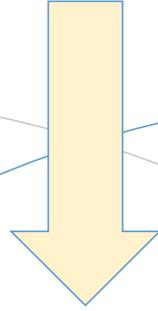
# En préambule...

- ❖ Comment l'EPS contribue t'elle à l'atteinte des domaines du socle commun?

Quelle forme peut prendre la modélisation attendue?

Quelle articulation des éléments pris en compte?

S4C

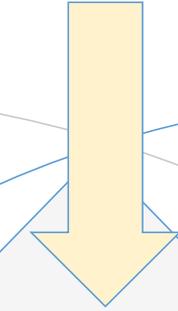


EDUCATION

CONTEXTES  
PUBLICS  
SCOLAIRES

Disciplines  
d'enseignement  
Pratiques sociales  
Activité et  
apprentissage  
spécifiques

S4C



EPS

CONTEXTES  
PUBLICS  
SCOLAIRES

SPORTS / APSA  
MOTRICITE  
APPRENTISSAGES  
MMS

# Le socle commun des compétences, des connaissances et de la culture

En lien avec l'analyse des besoins des élèves de notre établissement, nous nous poserons les questions suivantes:

❖ *Les 5 domaines...Quel choix? (cf souci de cohérence aussi avec l'APSA)*

- *Les objectifs de compétences et de connaissances pour la maîtrise du socle commun... Quels choix?*

- *Les objectifs d'activités de l'élève que nous devons établir... Quels choix?*

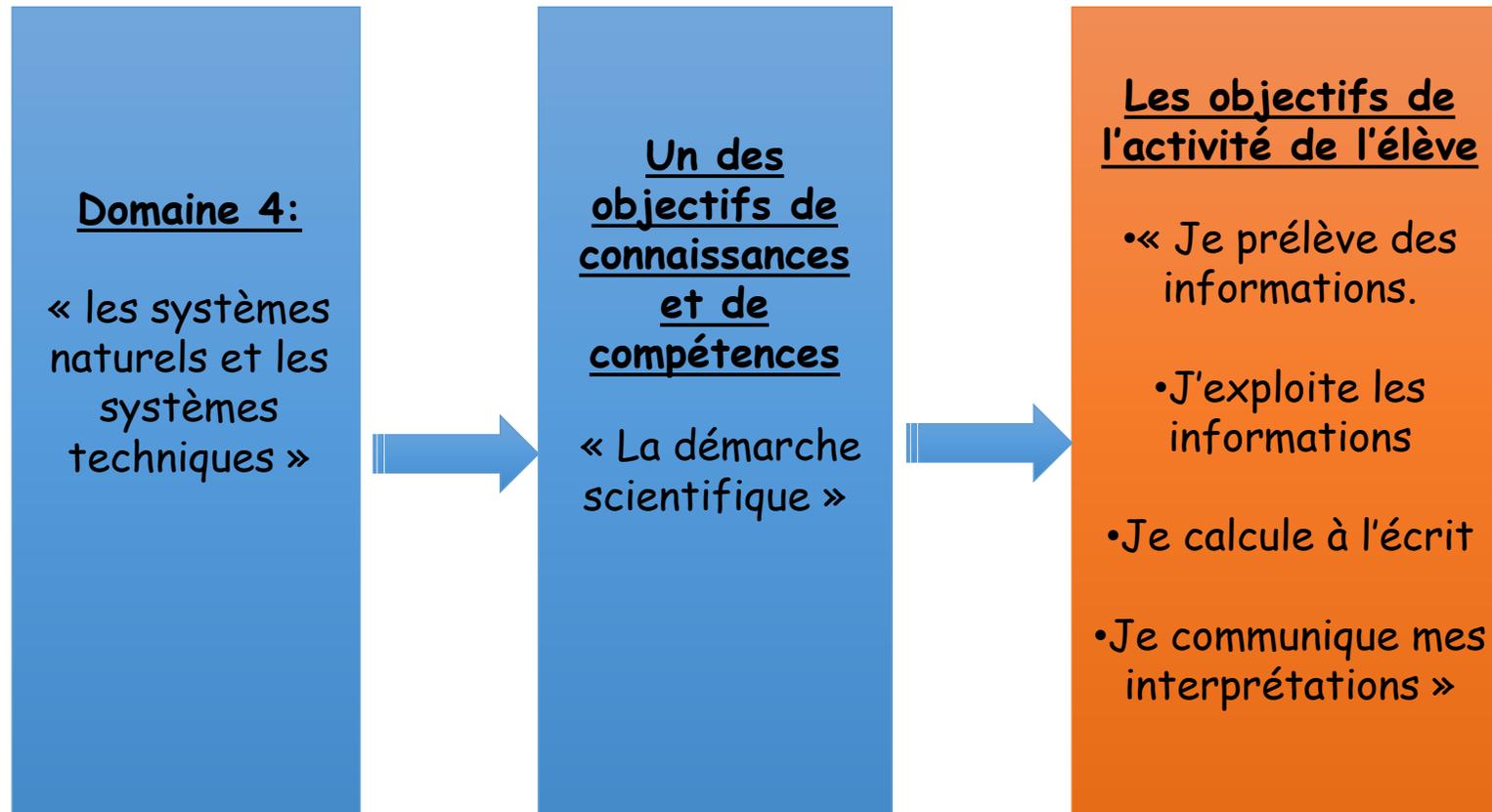
- *L'APSA support... Quel choix?*

# Le socle commun

DOMAINES	OBJECTIF DE COMPÉTENCES ET DE CONNAISSANCES	OBJECTIFS DE L'ACTIVITÉ DE L'ÉLÈVE
<u>Domaine 1</u> : les langages pour penser et communiquer	Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit	
	Comprendre, s'exprimer en utilisant une langue étrangère et, le cas échéant, une langue régionale	
	Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques, scientifiques et informatiques	
	Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps	
<u>Domaine 2</u> : les méthodes et outils pour apprendre	Organisation du travail personnel	
	Coopération et réalisation de projets	
	Médias, démarches de recherche et de traitement de l'information	
	Outils numériques pour échanger et communiquer	
<u>Domaine 3</u> : la formation de la personne et du citoyen	Expression de la sensibilité et des opinions, respect des autres	
	La règle et le droit	
	Réflexion et discernement	
	Responsabilité, sens de l'engagement et de l'initiative	
<u>Domaine 4</u> : les systèmes naturels et les systèmes techniques	Démarches scientifiques	
	Conception, création, réalisation	
	Responsabilités individuelles et collectives	
<u>Domaine 5</u> : les représentations du monde et l'activité humaine	L'espace et le temps	
	Organisations et représentations du monde	
	Invention, élaboration, production	

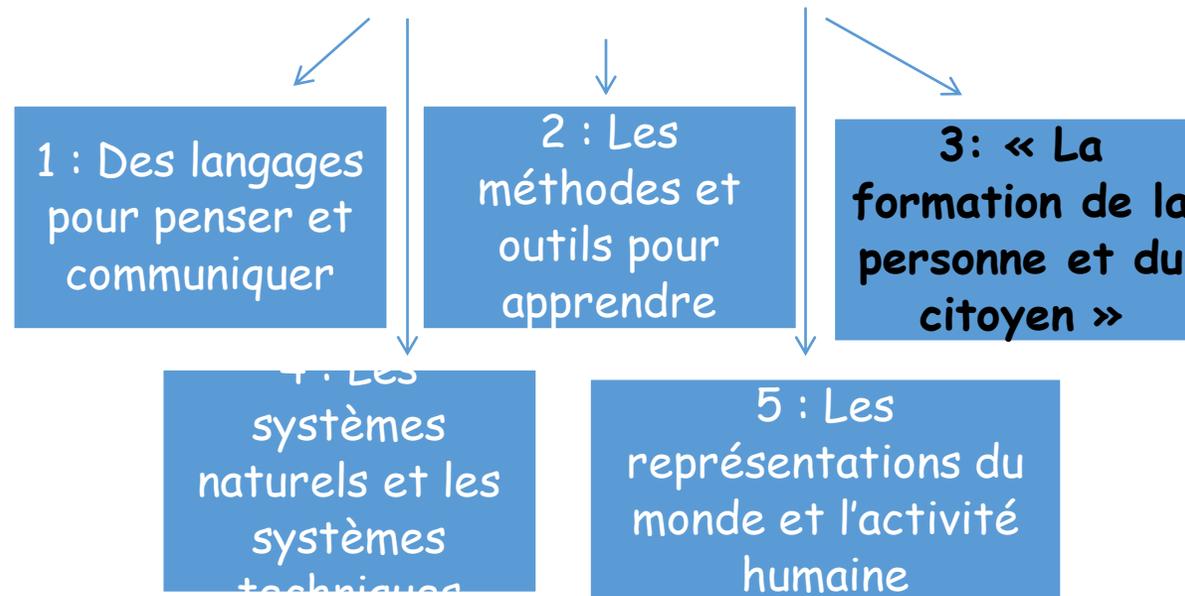
# Etablir les objectifs de l'activité de l'élève

## Un exemple



A quels domaines du socle cette activité contribue-t-elle?

Mener un affrontement individuel



# Le contexte d'enseignement, point de départ de tous nos choix

- Chaque lieu d'enseignement ayant des caractéristiques qui lui sont propres (*Projet d'établissement, projet d'EPS, singularité du public, etc*), les besoins identifiés ne vont pas être les mêmes partout.

L'utilisation d'une évaluation diagnostique va permettre de mettre en évidence ces besoins en terme Moteur, Méthodologique et Social.

Nous en retirerons

- un OBJECTIF EDUCATIF (en lien avec le socle)
- Un OBJECTIF MOTEUR (car c'est bien notre particularité!)...en lien avec l'APSA

# Ce contexte d'établissement Que vais je en retirer? Exploiter?

- Etablissement classé REP+, en zone urbaine.  
Beaucoup d'élèves souffrant de manques en termes éducatifs, familiaux, sociaux...
- Un besoin d'être guidés, dirigés, malgré qu'ils revendiquent des envies de liberté.
- Des pertes de repères, un cadre personnel et familial pas toujours stable.
- Un respect des codes de la vie en collectivité pas toujours acquis.
  
- Mais aussi des élèves qui s'engagent dans l'activité, quand ils y trouvent un sens...pas trop éloigné de leurs représentations si possible!
- Des élèves attachants qui font confiance à leur enseignant...et qui attendent beaucoup de lui.

# Ce contexte d'établissement, ma classe de 4<sup>e</sup>

## Que vais je en retirer? Exploiter?

<u>D'un point de vue EDUCATIF</u>	<u>D'un point de vue MOTEUR, en TT</u>
<ul style="list-style-type: none"><li>- Sont très dépendants de l'enseignant, ont du mal à travailler seuls.</li><li>- Respect des consignes très discutable. Ils ont besoin d'être « cadrés »</li><li>- Ont du mal à prendre des initiatives et à assumer leurs actes...c'est toujours "la faute de l'autre".</li><li>- Une confiance en soi, indispensable, à bâtir ou à consolider.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Ont déjà pratiqué le TT au collège auparavant</li><li>- Savent « tenir l'échange » et assurer la continuité</li><li>- Utilisent le service comme une simple mise en jeu</li><li>- Sont capables en position favorable de jouer placé et/ou accéléré</li></ul> <p>...Mais attendent encore la faute adverse et n'enchaînent pas leurs actions.</p>

# La formation de la personne et du citoyen... tout un Programme !

- On ne peut pas tout faire.
- Nécessité de SELECTIONNER et CIBLER au regard des caractéristiques du public et des possibilités d'opérationnalisation qu'offre ou privilégie l'enseignement de l'activité support.

# Le domaine 3

Domaine 3 : la formation de la personne et du citoyen

Expression de la sensibilité et des opinions, respect des autres

La règle et le droit

Réflexion et discernement

Responsabilité, sens de l'engagement et de l'initiative

## Objectifs d'activités:

"L'élève sait prendre des initiatives, entreprendre et mettre en œuvre des projets après avoir évalué les conséquences de son action."

# Développer L'autonomie et la responsabilité...pour faire des choix et prendre des initiatives

- Le citoyen **RESPONSABLE ET AUTONOME** n'est pas celui qui obéit aveuglement aux règles ou qui s'en affranchit, mais celui qui exerce sa liberté individuelle dans un cadre commun.
- **L'autonomie**: Capacité de l'individu à inscrire volontairement son action dans un système de règles dont il en reconnaît la légitimité.
- **La responsabilité**: Capacité de prendre des décisions, d'en identifier et d'en assumer les conséquences au regard de règles partagées.
- Etre capable de faire **DES CHOIX en étant Guidé**:
- Passer de **L'HETERONOMIE** ( faire ce qu'on nous dit, appliquer en présence du professeur) à **L'AUTO- DETERMINATION** ( capable de faire seul, sans la présence , le regard du professeur)

Etre reconnu (par soi ou par autrui) responsable de quelque objet, c'est être identifié comme la ou une des personnes dont les actes ont une influence sur le devenir de cet objet.

Le degré de responsabilité dont on est alors porteur dépend de **trois facteurs** :

- **la valeur relative** (perçue) de ce dont on est tenu pour responsable, par ce qui est en jeu (l'enjeu), par l'importance relative des conséquences de nos activités pour soi ou pour autrui.

*En E.P.S., être responsable de ses propres réussites, de ses apprentissages ou de ceux d'autrui ou encore de la sécurité de ses pairs semble davantage porteur, significatif, que de se voir attribuer la « responsabilité » du rangement des ballons ou des maillots !*

- **Le degré d'influence** que l'on exerce, du poids relatif de nos actes au milieu de tous les éléments concernés.

*En EPS, par exemple en sport co, si notre influence est trop « diluée » au milieu d'autres choses, il y a un risque d'abandon.*

- **Le niveau d'autonomie qui est le nôtre**. Ce dernier dépend en premier lieu de la part de liberté qui nous est laissée dans la détermination de nos actes, entre ce qui nous est imposé ou proposé, et qui est liée bien entendu au type d'autorité à laquelle on est soumis.

*En E.P.S. Celle-ci est à relier notamment au style d'enseignement qui doit toujours se situer entre autoritarisme et laisser-faire et jamais sur l'un de ces deux extrêmes.*

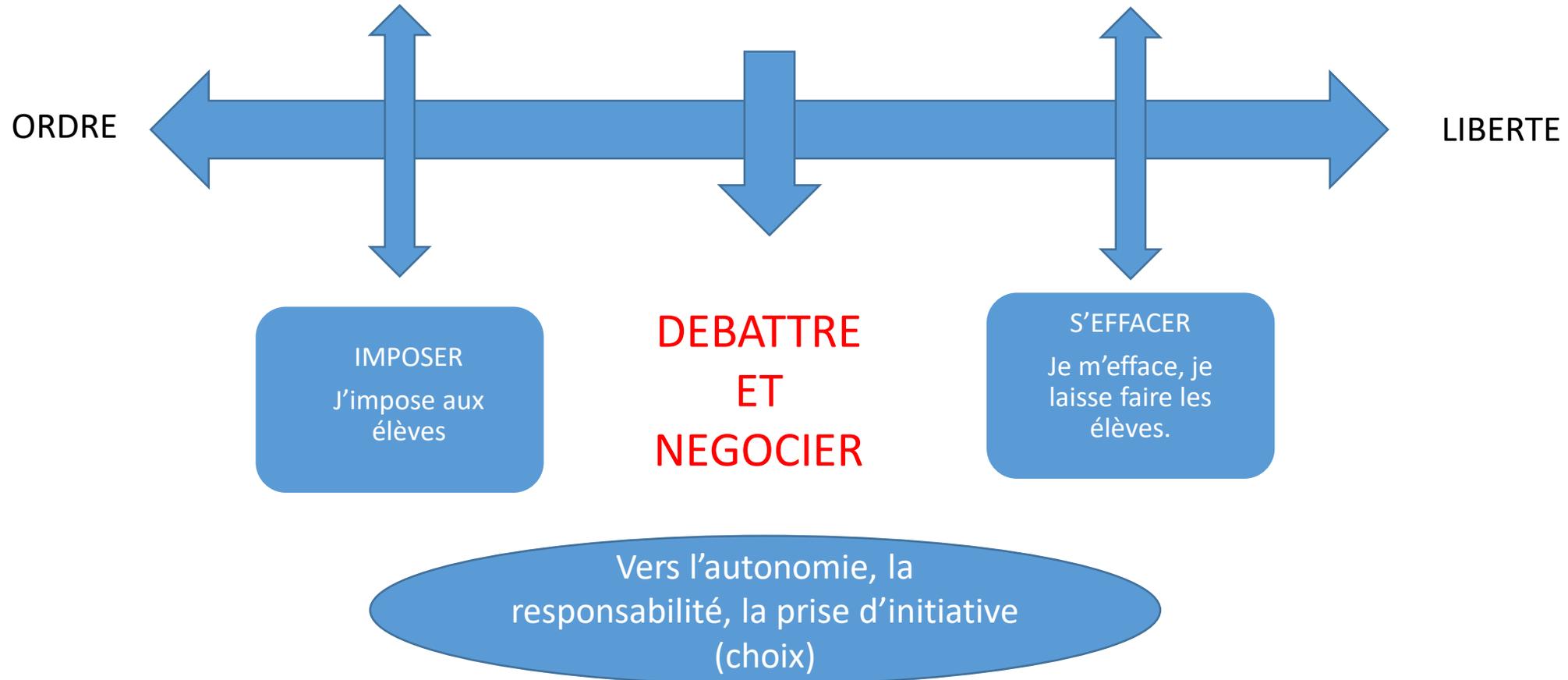
- **A tout cela s'ajoute nécessairement une part d'engagement.**

Il ne suffit pas d'être rendu responsable mais il faut vouloir l'être.

**Nos formes de pratique et démarches d'enseignement** devraient peut être pour cela :

- **FAVORISER** la conduite par les élèves de projets collectifs, basés sur une « communauté d'intérêt » dont la réussite nécessitera une intervention significative des uns et des autres dans les processus d'apprentissage de leur pairs.
- **PERMETTRE** à tout moment de **faire l'expérience d'une certaine autodétermination (DES CHOIX) dans le cadre de règles précises (règles du jeu, groupales, etc.)**.
- **FAVORISER** une connaissance de soi telle que les élèves **ne puissent échapper à la paternité et donc à la responsabilité de leurs actes.**

# MA DEMARCHE.....Pour tendre vers plus d'autonomie chez mes élèves en Tennis de Table.



## L'APSA support: Le Tennis de Table en cycle 4

### Champ d'Apprentissage 4

*« Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel »*

### Attendus de fin de cycle

#### En situation aménagée ou à effectif réduit,

- **Réaliser des actions décisives en situation favorable** afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe.
- **Adapter son engagement moteur** en fonction de son état physique et du rapport de force
- Etre solidaire de ses partenaires et **respectueux de son (ses) adversaire(s) et de l'arbitre.**
- **Observer et co-arbitrer.**
- **Accepter le résultat de la rencontre et savoir l'analyser** avec objectivité.

## Compétences visées pendant le cycle 4

## Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève

Rechercher le gain de la rencontre par **la mise en oeuvre d'un projet prenant en compte les caractéristiques du rapport de force.**

**Utiliser au mieux ses ressources physiques et de motricité** pour gagner en efficacité dans une situation d'opposition donnée et **répondre aux contraintes** de l'affrontement.

- S'adapter rapidement au changement de statut défenseur / attaquant.

- **Co-arbitrer** une séquence de match (de combat).

- **Anticiper la prise et le traitement d'information pour enchaîner des actions.**

- **Se mettre au service de l'autre** pour lui permettre de progresser.

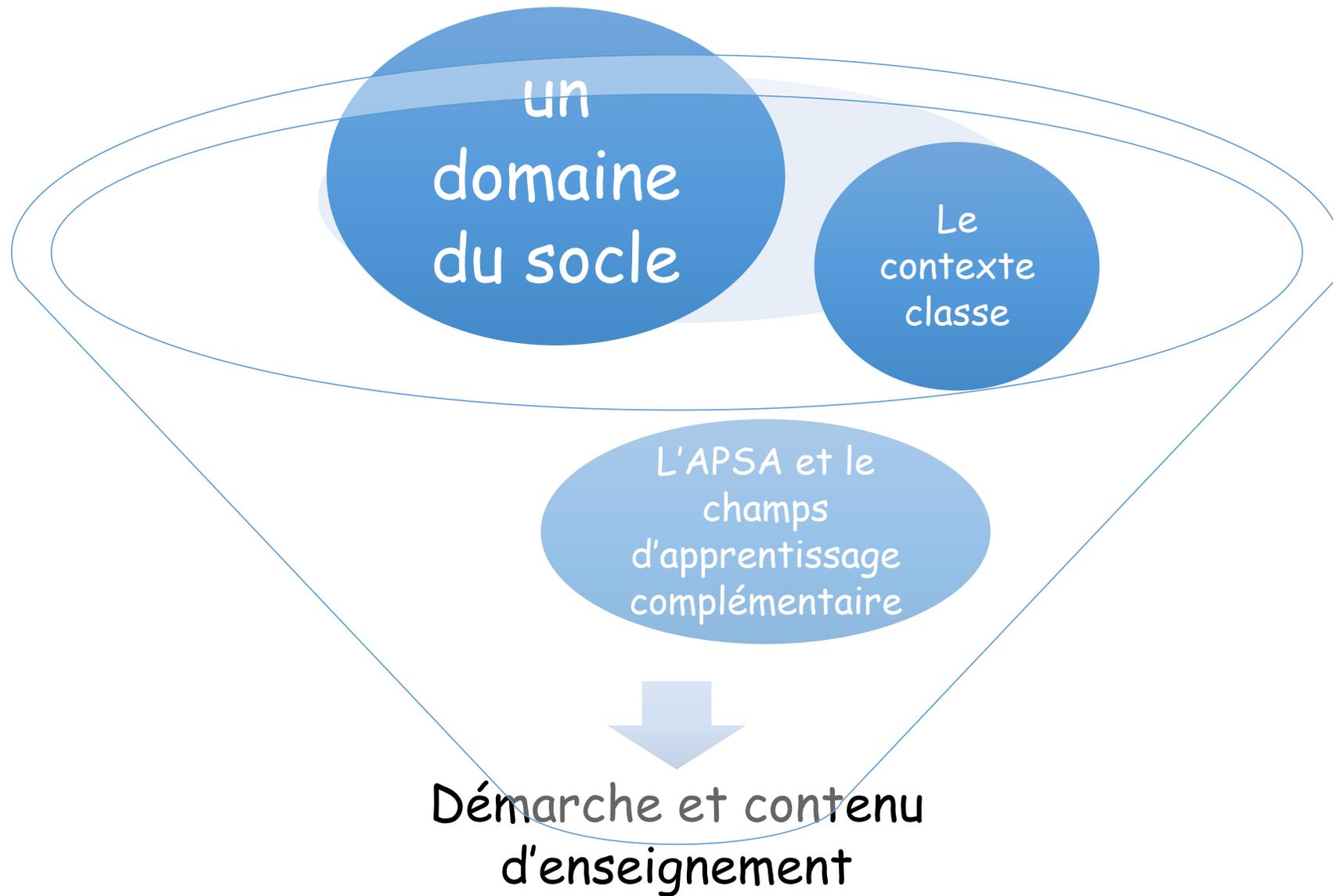
- Activités de coopération et d'opposition : les jeux et sports collectifs avec ballon (handball, basket-ball, football, volley-ball, ultimate, rugby, etc.).

- **Activités d'opposition duelle : les sports et jeux de raquette** (badminton, tennis de table).

- Activités physiques de combat : lutte, judo, boxe, etc.

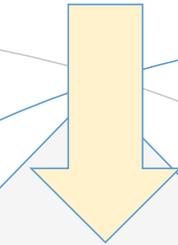
- Prise de conscience par les élèves des **analogies et des différences** entre toutes ces activités d'opposition ainsi que les **spécificités de chacune.**

- Situations où le **rapport de force est équilibré**, nécessitant une organisation individuelle ou collective plus complexe.



# Le Domaine 3

« Responsabilité, sens de l'engagement et de l'initiative »



EPS

Classe de 4<sup>è</sup> du  
collège  
CHARLEMAGNE  
de Laon, REP+

Tennis de Table:  
« Rechercher le gain d'une rencontre en construisant le point pour rompre l'échange par des balles accélérées et/ou placées. Faire le bon choix stratégique et l'appliquer. Arbitrer et observer pour permettre le bon déroulement des rencontres. »

### Domaine 3

#### Responsabilité, sens de l'engagement et de l'initiative

- Décryptage
- Adaptations au niveau des caractéristiques des élèves.

#### Attendus de fin de cycle

Qu'est-ce-que j'attends de mes élèves de cycle 4 du point de vue de cet objectif éducatif ?

### Un contexte local

Collège Charlemagne de LAON, REP+

#### Projet d'établissement:

« Vivre ensemble », « Individualiser les parcours »

#### Caractéristiques de la classe:

- Ont du mal à travailler seuls.
- Ont du mal à prendre des initiatives et à assumer leurs actes.
- Derrière cette impression de besoin de liberté, ils ont besoin d'un cadre, de règles.

### Un Champs, une APSA

#### Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

- Décryptage
- Adaptations au niveau des caractéristiques des élèves

#### Attendus de fin de cycle de l'APSA, dans les différents rôles.

Quelles sont mes attentes en terme d'objectifs M,M,S ?

### Une Compétence Attendue recherchée en cycle 4:

« Rechercher le gain d'une rencontre en construisant le point, pour rompre l'échange par des balles accélérées et/ou placées.

Faire le bon choix stratégique et l'appliquer.  
Arbitrer et observer pour permettre le bon déroulement des rencontres. »

# Des attendus de fin de cycle 4 en Tennis de Table

D'un élève qui assure la continuité du jeu ou qui exploite ponctuellement une situation favorable...

Améliorer et anticiper placements et déplacements

Utiliser le service comme une arme offensive

Varié les possibilités d'actions sur la balle (taper, pousser, frotter...)

Augmenter l'espace de jeu privilégié

Prendre les informations de plus en plus tôt

Attendus de fin de cycle : **Créer la rupture en enchaînant les actions et en variant les trajectoires**

...A un élève qui varie les trajectoires et recherche le gain du point en provoquant la rupture.

# Des attendus de fin de cycle 4 pour le domaine 3

D'un élève  
« dépendant »  
qui n'ose pas  
ou ne fait pas...

Se connaître...Connaître  
les autres

Respecter le système  
de contraintes mis en  
place par l'enseignant

Prendre les bonnes décisions, en  
assumer les conséquences

Se mettre en projet

Assumer différents rôles  
sociaux

Attendus de fin de cycle: **Prendre des initiatives**  
**et des décisions**

...A un élève qui  
assume ses choix  
et les met en application

# La FPS...ou tâche complexe "FAIS TON CHOIX"

Le cœur de la situation est un affrontement entre deux joueurs, où chaque élève doit choisir avant le match un mode de rupture privilégié :

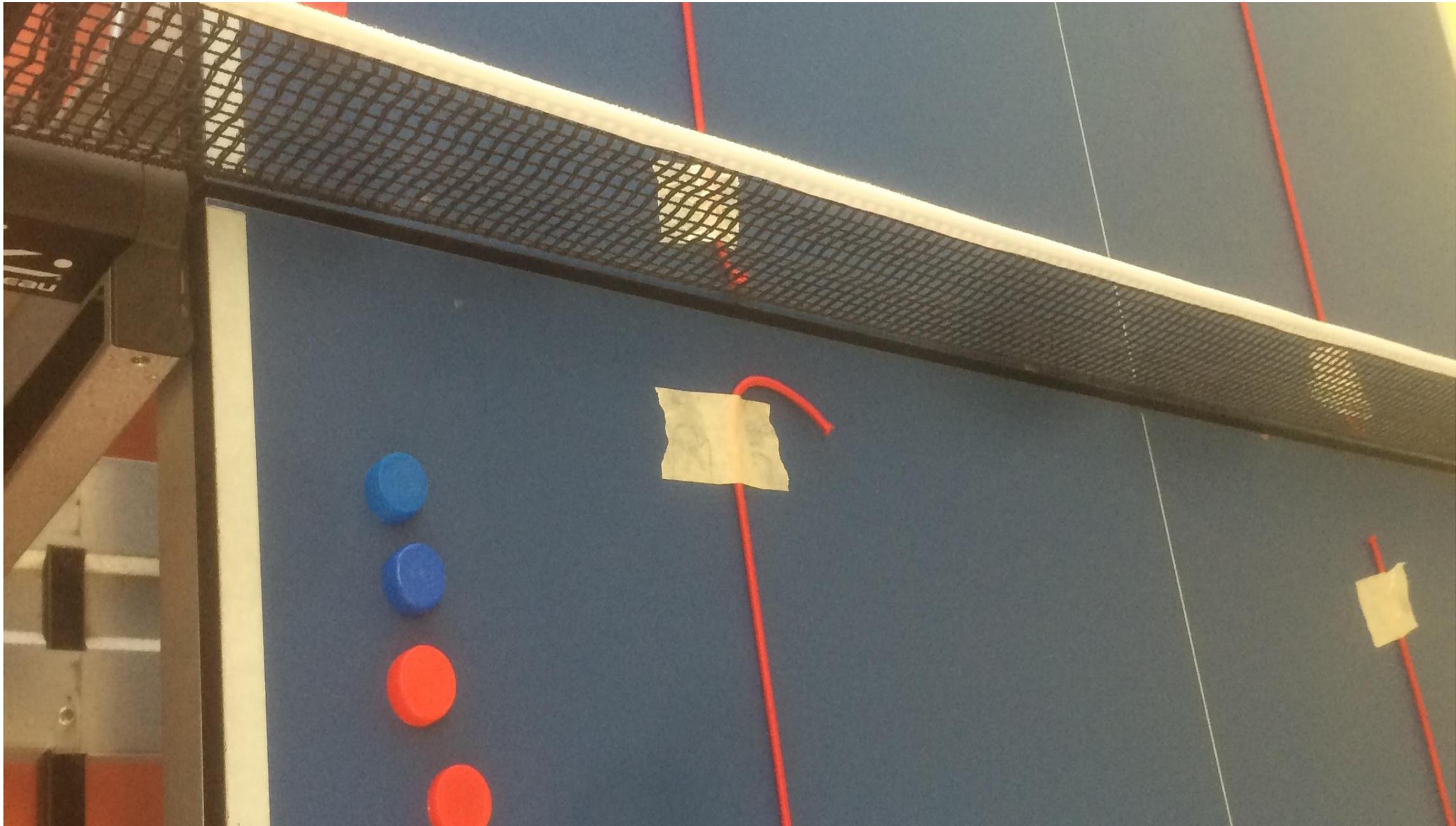
- **jouer placé (bouchons rouges)**

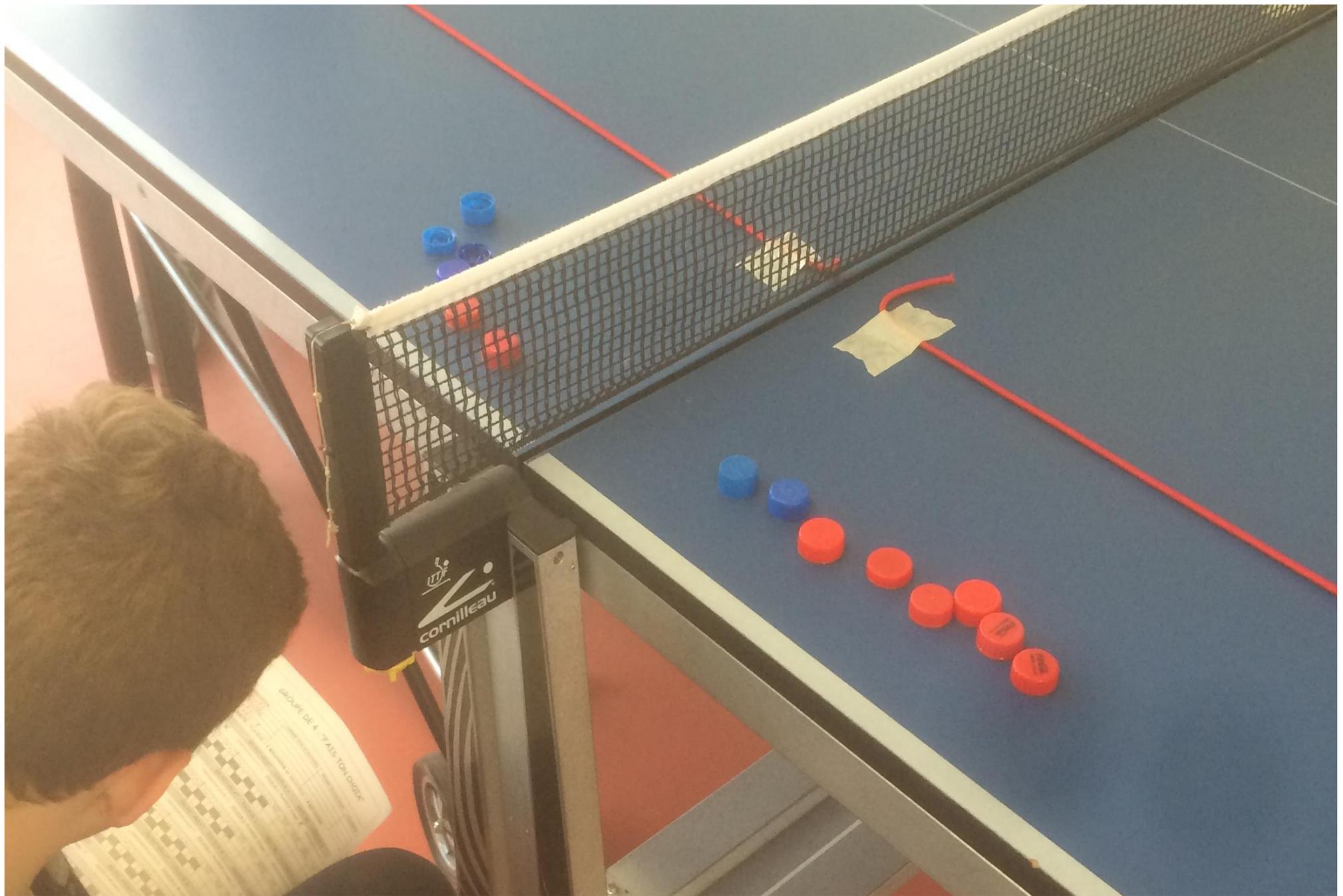
**ou**

- **jouer fort (bouchons blancs).**

S'il marque un point selon son choix de type de rupture, il obtient un bouchon de la couleur correspondante. Le nombre total des bouchons attestera ou non sa réussite.

(Un point « autre » = bouchon bleu)



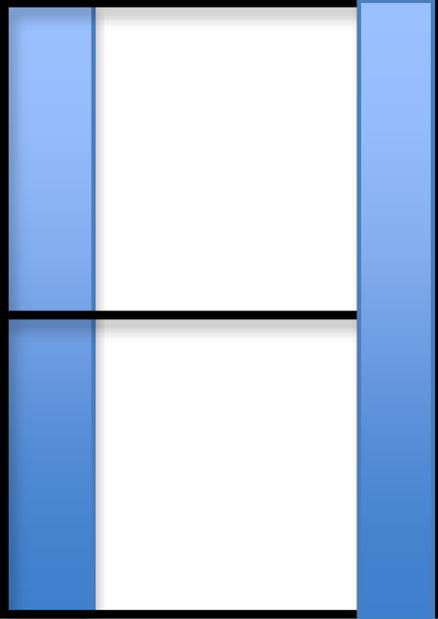
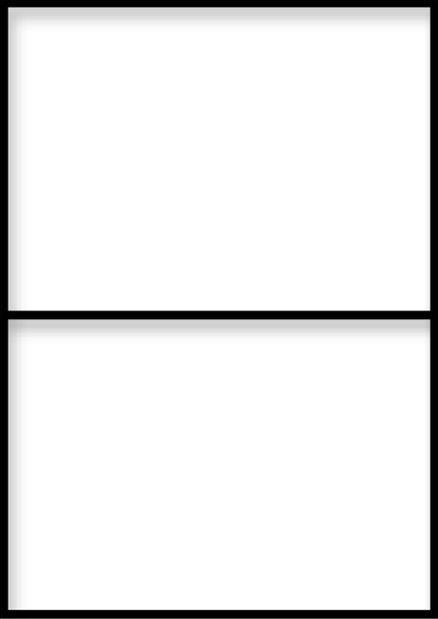
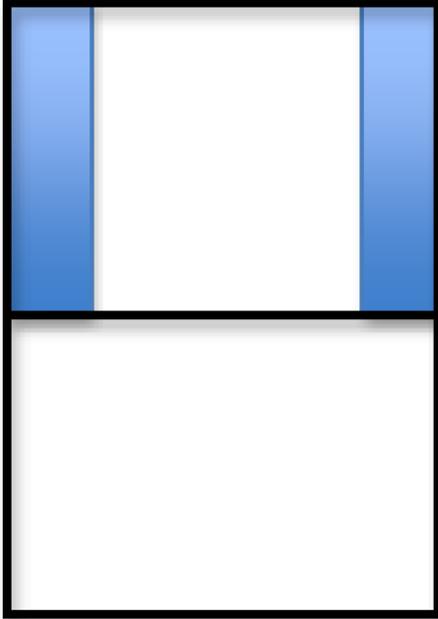


# Quelle est l'organisation de la FPS ?

- Des groupes homogènes de 4 joueurs de niveaux les plus proches possibles (*ou 3 par défaut*)
- Trois rôles différents à vivre forcément : joueur, arbitre et observateur qui remplit la fiche support.
- Un match en 20 points joués où chaque joueur servira 10 fois (avec 2 services à tour de rôle).
- Un aménagement de l'espace de pratique.
- Un repère visible pour l'élève : **LES BOUCHONS**
- Des repères visuels pour l'enseignant : les chasubles et les bouchons
- Deux modalités de rupture à envisager, sans en privilégier une plus que l'autre, pour favoriser la réussite **de tous** les élèves.
- Une feuille de rencontre destinée aux élèves, qui organise le déroulement de l'épreuve.
- Un fil rouge guidant l'élève : le nombre de bouchons (**Critère de réussite : 6 rouges ou 4 blancs**)
- Un système de gain des rencontres particulier, guidé par notre objectif de transformation: **LE MATCH DANS LE MATCH**





<b>CAS N° 1</b> <b>Deux élèves qui choisissent le jeu placé</b>	<b>CAS N° 2</b> <b>Deux élèves qui choisissent le jeu accéléré</b>	<b>CAS N° 3</b> <b>Un élève choisit le jeu placé et l'autre le jeu accéléré</b>
		





## « Le match dans le match »

Nous envisageons deux manières de remporter la victoire.

Prenons l'exemple de deux élèves faisant un match de 20 points:

- **Un élève peut remporter le match "aux bouchons"** en engrangeant plus de bouchons (verts ou rouges en fonction de son choix) que son adversaire.
- **Un élève peut aussi remporter le match "classique"** en gagnant davantage de points que son adversaire sur la totalité des 20 points joués.

- Le “match classique” va déterminer, en comptant tous les bouchons (rouges, verts ou blancs):
  - une victoire (2 points),
  - une défaite (0 point),
  - un match nul (1 point chacun) dans le cas où les deux joueurs remportent 10 bouchons chacun.
  
- Le “match aux bouchons” déterminera aussi, en comptant les bouchons de couleur, correspondants au mode de rupture choisi (verts ou rouges):
  - une victoire (2 points),
  - une défaite (0 point),
  - un match nul (1 point chacun) dans le cas où les deux joueurs remportent le même nombre de bouchons de couleur.
  
- En revanche, **pour obtenir les points de ce "match aux bouchons", l'élève gagnant doit forcément atteindre le critère de réussite fixé par son choix de rupture (4 ou 6 bouchons).**

Dans cet exemple N°1, les élèves n'ont pas atteint le critère de réussite...

	1	2	3	...	17	18	19	20	SCORE DU MATCH	POINTS DU MATCH	SCORE DES BOUCHONS	POINTS "BOUCHONS"	TOTAL
<b>JOUEUR 1</b> Joshua									08	0	1	0	0
<b>JOUEUR 3</b> Titouan									12	2	2	0	2

## Le « Match dans le Match »

Dans cet exemple N°2, un des élèves a atteint le critère de réussite...

	1	2	3	...	17	18	19	20	SCORE DU MATCH	POINTS DU MATCH	SCORE DES BOUCHONS	POINTS "BOUCHONS"	TOTAL
<b>JOUEUR 1</b> Joshua									08	0	2	0	0
<b>JOUEUR 3</b> Titouan									12	2	6	2	4

Dans cet exemple N°3, un match nul avec l'atteinte des critères de réussite...

	1	2	3	...	17	18	19	20	SCORE DU MATCH	POINTS DU MATCH	SCORE DES BOUCHONS	POINTS "BOUCHONS"	TOTAL
<b>JOUEUR 1</b> Joshua									10	1	6	1	2
<b>JOUEUR 3</b> Titouan									10	1	6	1	2

Dans cet exemple N°4, un match nul où chaque élève gagne une ligne de score...

	1	2	3	...	17	18	19	20	SCORE DU MATCH	POINTS DU MATCH	SCORE DES BOUCHONS	POINTS "BOUCHONS"	TOTAL
<b>JOUEUR 1</b> Joshua									12	2	2	0	2
<b>JOUEUR 3</b> Titouan									8	0	6	2	2

Dans cet exemple N°5, les deux élèves ont atteint le critère de réussite. Le perdant du "match aux bouchons" remporte tout de même 1 point pour cela.

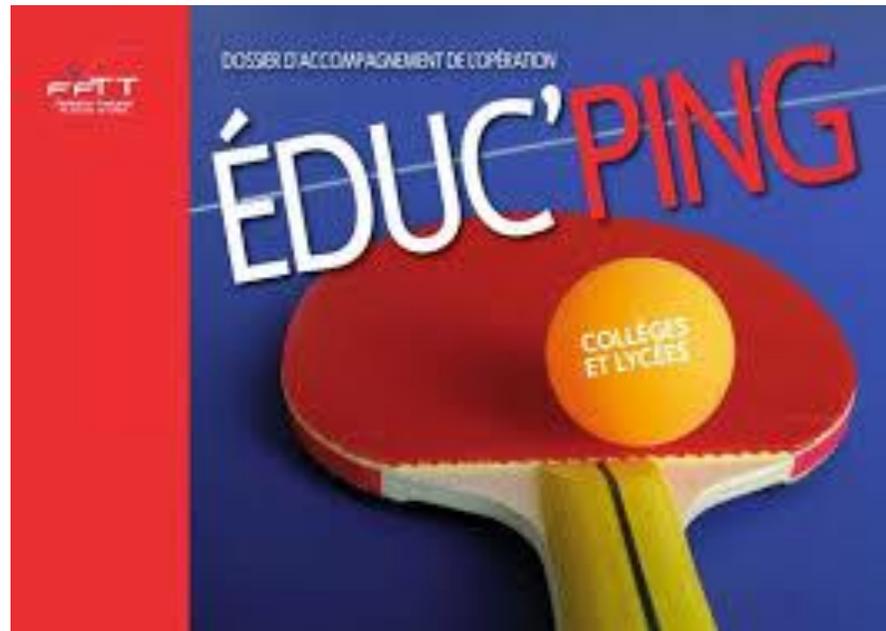
	1	2	3	...	17	18	19	20	SCORE DU MATCH	POINTS DU MATCH	SCORE DES BOUCHONS	POINTS "BOUCHONS"	TOTAL
<b>JOUEUR 1</b> Joshua									12	2	8	2	4
<b>JOUEUR 3</b> Titouan									8	0	6	1	1



# En conclusion...

- Le cadre mis en place dans cette forme de pratique participe au **développement à l'autonomie et à la responsabilité** de nos élèves
- Les trois statuts (joueur, arbitre, observateur) vécus à plusieurs reprises les placent face à **des décisions à prendre, des responsabilités à assumer, des choix à formuler.**
- La spécificité de cette forme de pratique étant "**une éducation au choix**", nous participons ici à **rendre l'élève capable d'identifier les déterminants de ses réussites ou de ses échecs.**  
Ce passage est essentiel dans son développement tactique.
- Au cours du cycle, **l'élève se met en projet individuel.**  
A chaque fois qu'il termine la FPS, il dispose d'informations diverses qui sont des éléments directement utilisables pour se situer, s'auto-évaluer

# Si vous cherchez des ressources en Tennis de Table...



- <http://educpingeps.univ-lyon1.fr/webapp/website/website.html?id=25265>