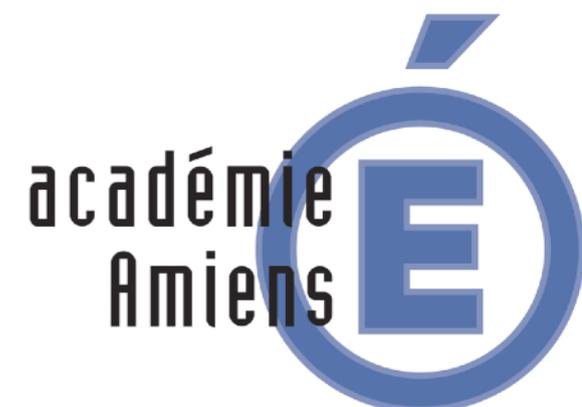




FORUM EPS 2017

# Continuités et discontinuités dans les expériences des élèves

*Faire vivre l'enchaînement des tâches,  
des leçons et des séquences comme  
des histoires*

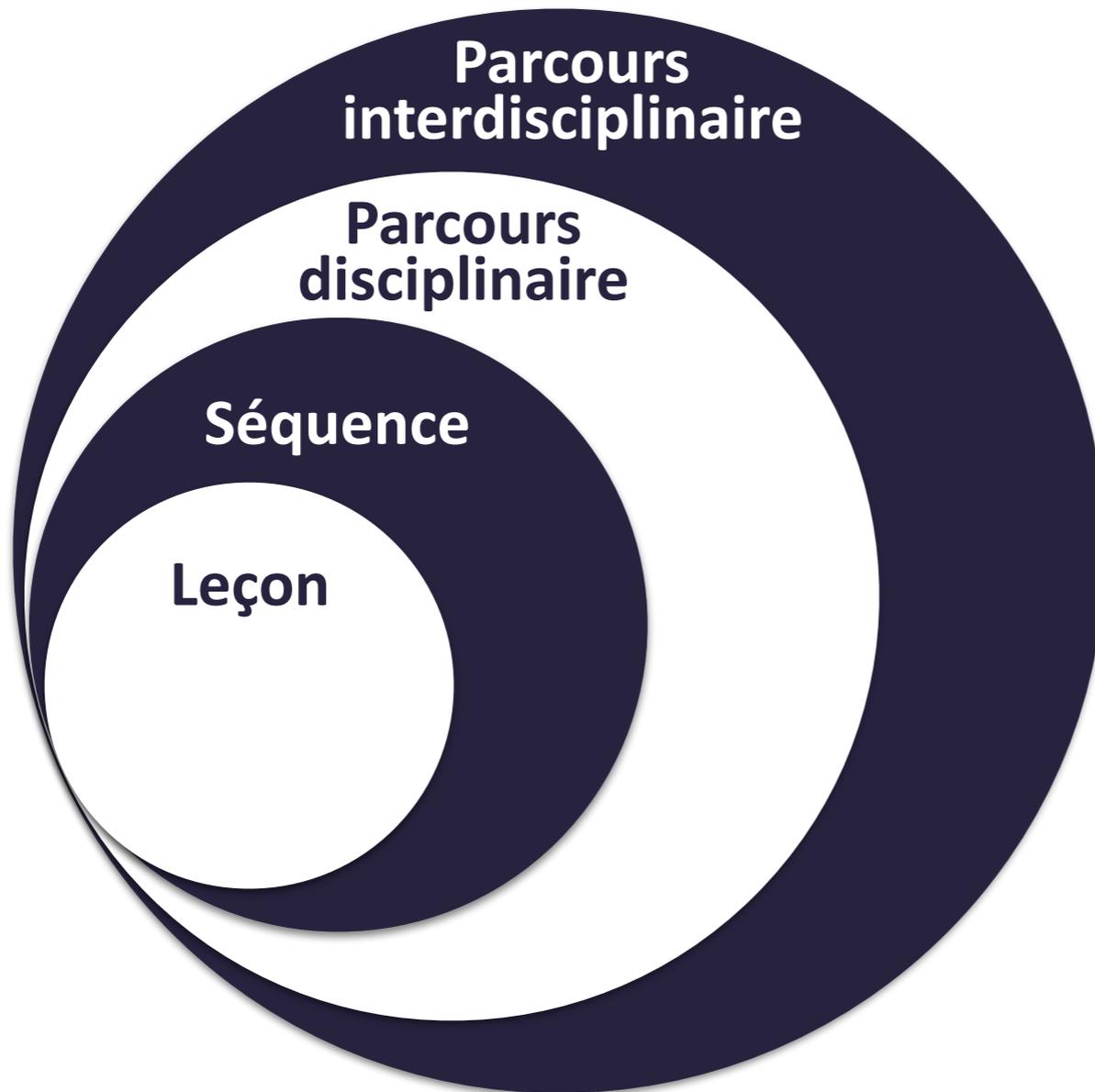




TOUR D'HORIZON

ETUDES EMPIRIQUES

PÉDAGOGIE DES HISTOIRES



**1. Tour d'horizon de mises en oeuvre visant à assurer une continuité des apprentissages**

**2. Études empiriques pointant l'inscription des connaissances dans des histoires**

**3. Esquisse d'une pédagogie des histoires**

**BLOG**

<http://nicolasterre.wixsite.com/education-physique>



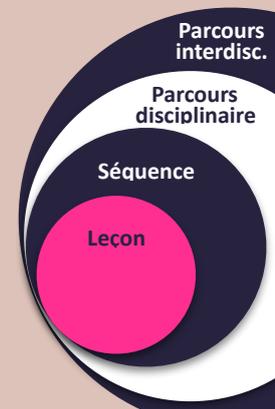
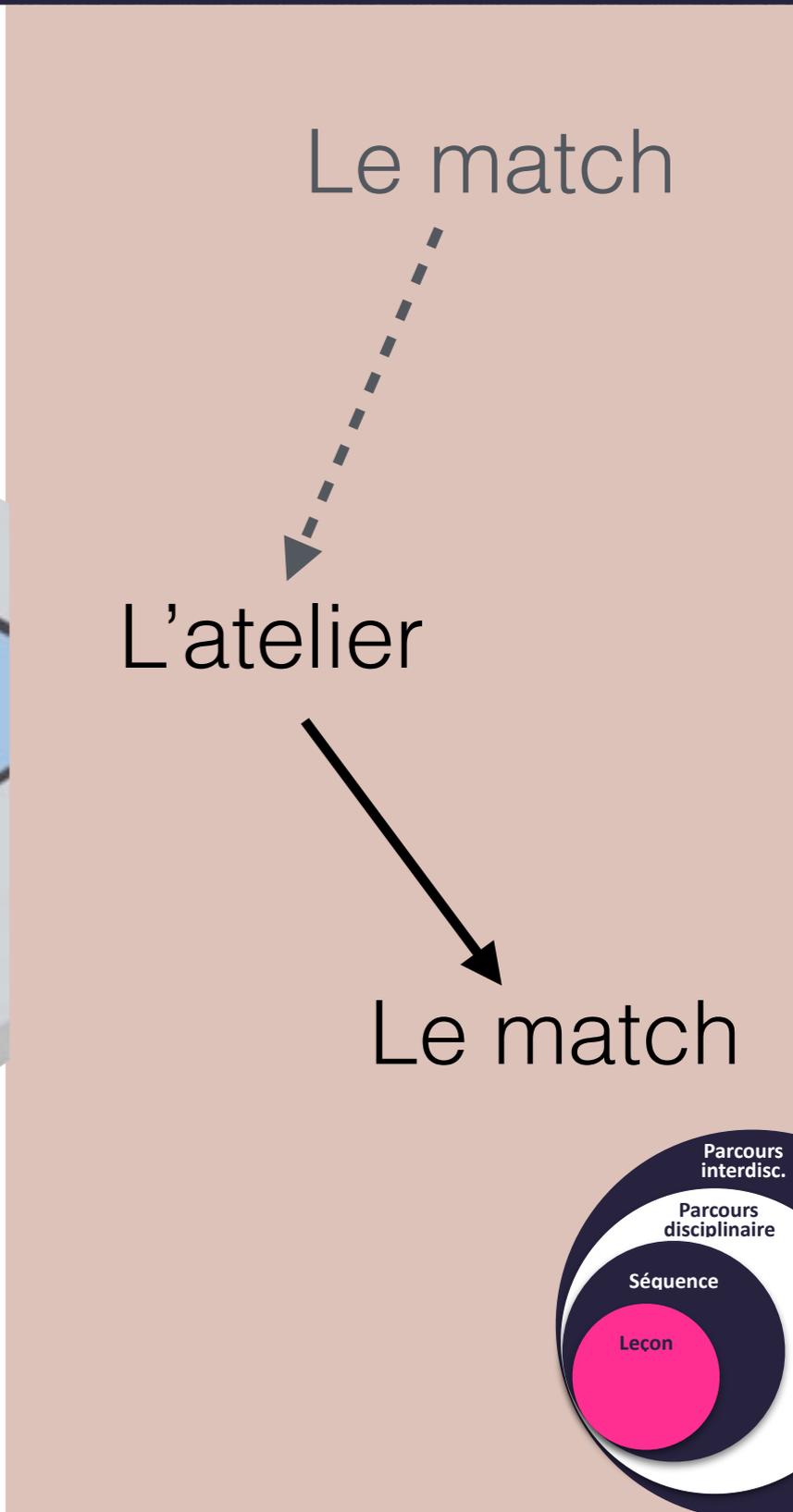


TOUR D'HORIZON

ÉTUDES EMPIRIQUES

PÉDAGOGIE DES HISTOIRES

# Une leçon de volley-ball

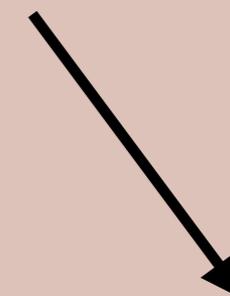




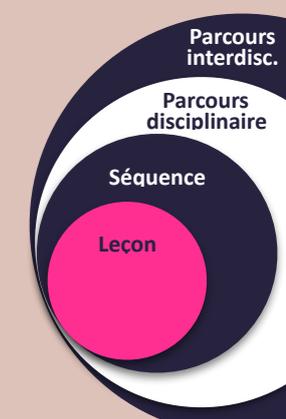
# Une leçon d'escalade

	Dispositif : but, organisation	Contenus	Critères	Régulations
<b>Echauffement</b>	Traversées : pied au sol, pied sur des prises, minimum de prises de main	Orientation des appuis, extension des bras, opposition à des prises verticales	Nombre d'arrêt, nombre d'appuis au sol	Imposer certaines formes de prises
<b>SA 1</b>	<b>2 prises main pour aller le plus haut possible en bloc</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Observer la voie avant de grimper</li> <li>- Monter les pieds avant les mains</li> <li>- Grouper puis dégrouper (ressort)</li> <li>- Charger le pied qui pousse</li> <li>- Pousser complètement sur les jambes</li> <li>- Coordonner la poussée sur une jambe et la traction avec la main opposée</li> </ul>	Temps sur 3 appuis, Hauteur franchie	Reproduire l'itinéraire d'un élève en réussite, imposer des prises verticales ou inversées
<b>SA 2</b>	<b>Minimum de prises de main pour atteindre le haut de la voie en moulinette</b>		Nombre de prises sur 8m : 7 = 10/10, 8 = 9/10, 7 = 8/10, etc.	Reproduire l'itinéraire d'un élève en réussite, imposer des prises verticales ou inversées
<b>SA 3</b>	<b>Défi : supprimer une prise après chaque ascension</b>		Atteindre le haut de la voie	Réduire ou augmenter la cotation de la voie initiale
<b>Bilan</b>	L'importance de l'amplitude pour élever la cotation des voies			

Décontextualisation



Recontextualisation

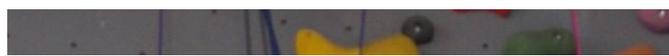




TOUR D'HORIZON

ÉTUDES EMPIRIQUES

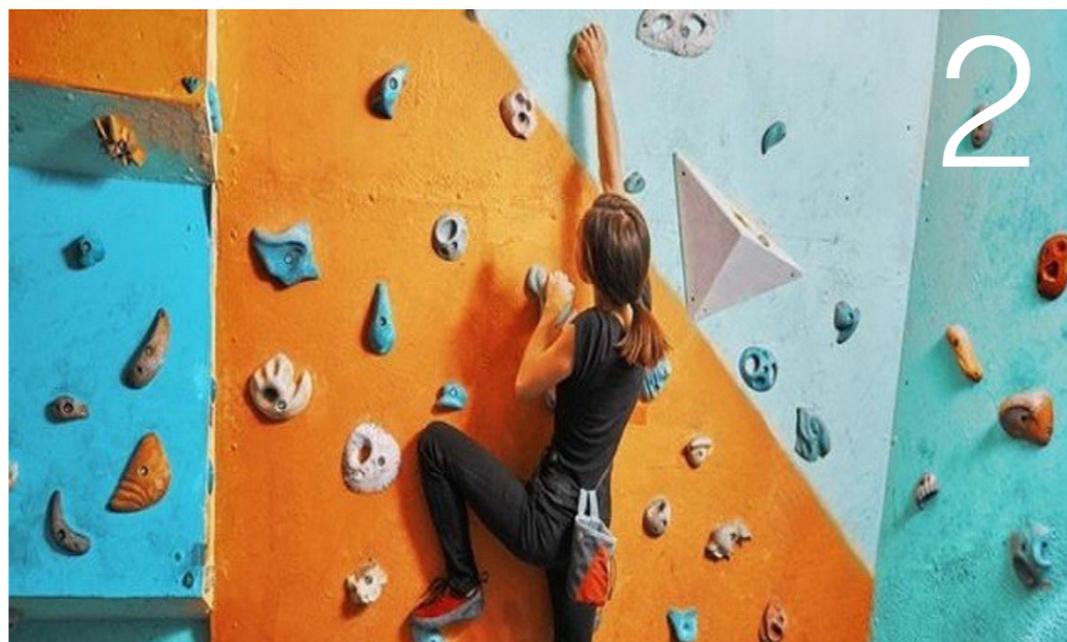
PÉDAGOGIE DES HISTOIRES



Moulinette : accrocher sa pince le plus haut possible avec 7 prises de main



1



2

Bloc : accrocher sa pince le plus haut possible avec 2 prises de main



3

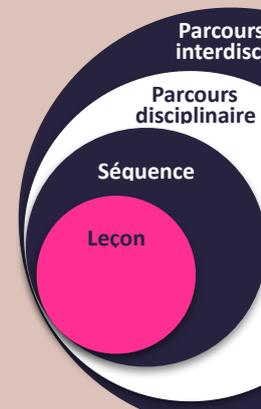
Moulinette : supprimer une prise après chaque ascension

Inversion des tâches

PAR X. PAPILLON

DONNER DU SENS AUX APPRENTISSAGES ILLUSTRATION EN BASKET-BALL

ÉCHEC ET COHÉRENCE DE LA LEÇON PAR R. PIEGAY





TOUR D'HORIZON

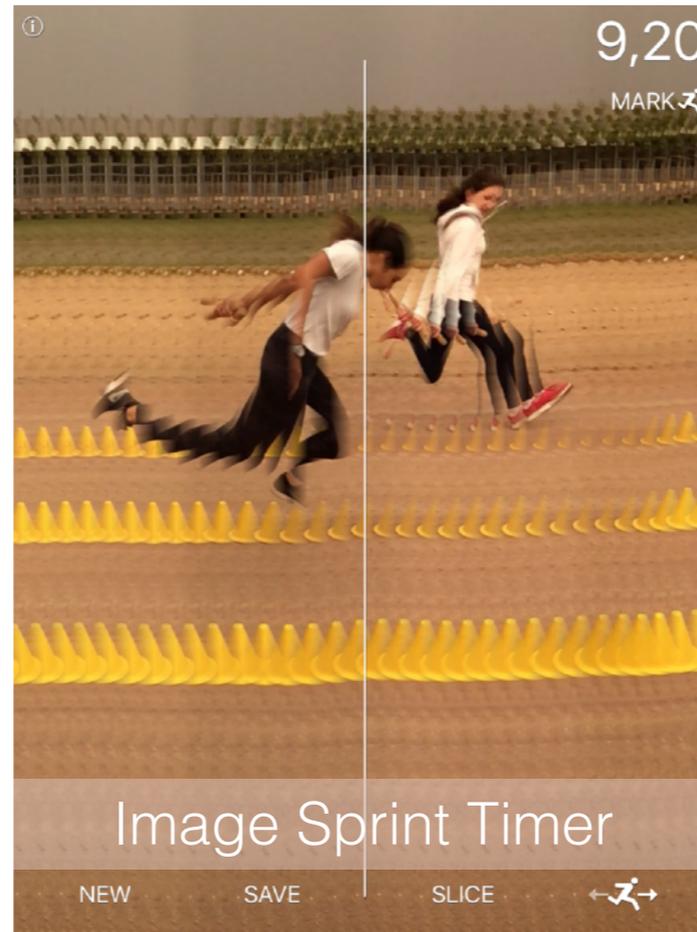
ÉTUDES EMPIRIQUES

PÉDAGOGIE DES HISTOIRES

Sans le témoin

ZT plus courte

ZT plus longue



Inversion des tâches

Grandes et petites boucles



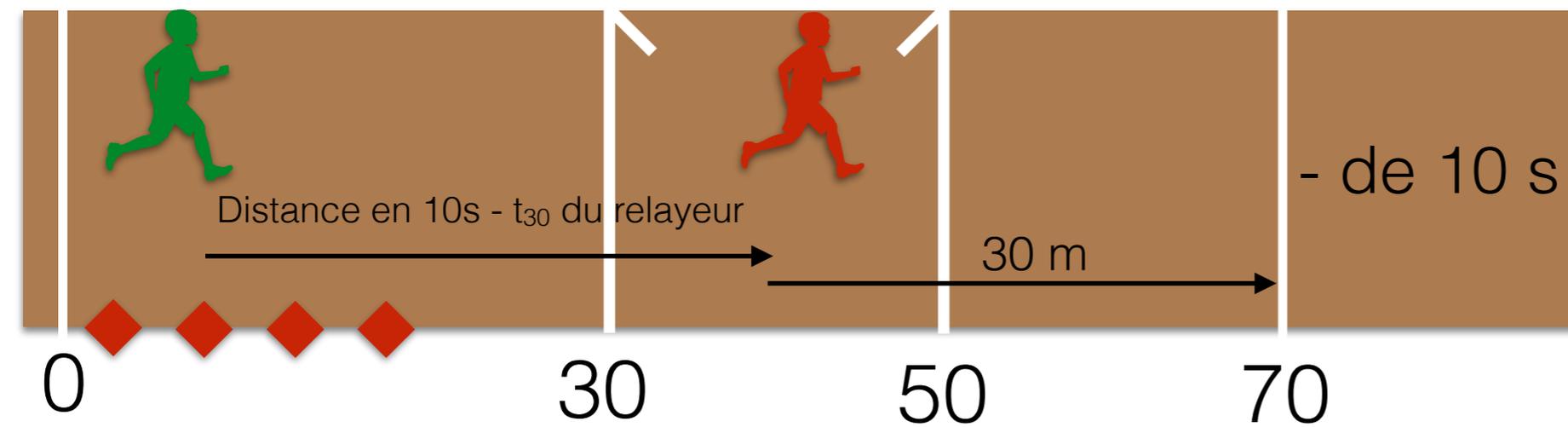
Une E.P.S malade de ses non choix

Alain Goston  
Jean-Luc Ubaldi  
IUFM de Lyon

! (Warning sign)

Des boucles, pas des bulles

Parcours interdisc.  
Parcours disciplinaire  
Séquence  
Leçon

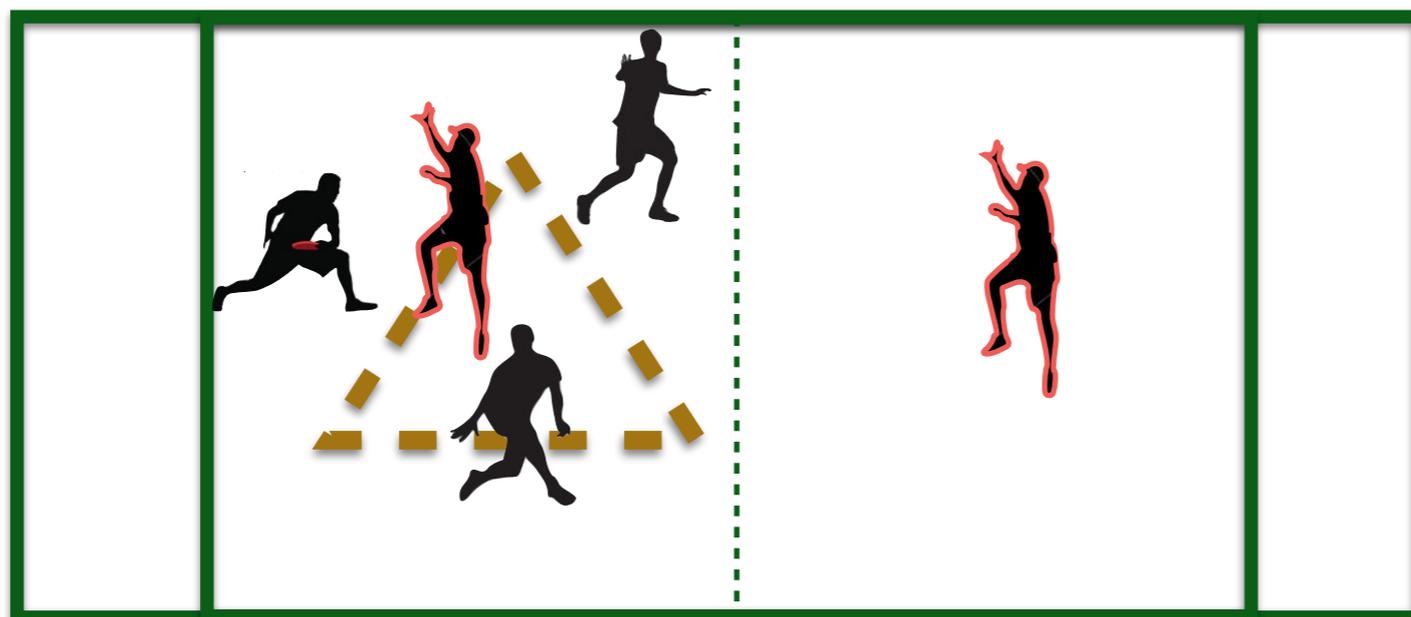
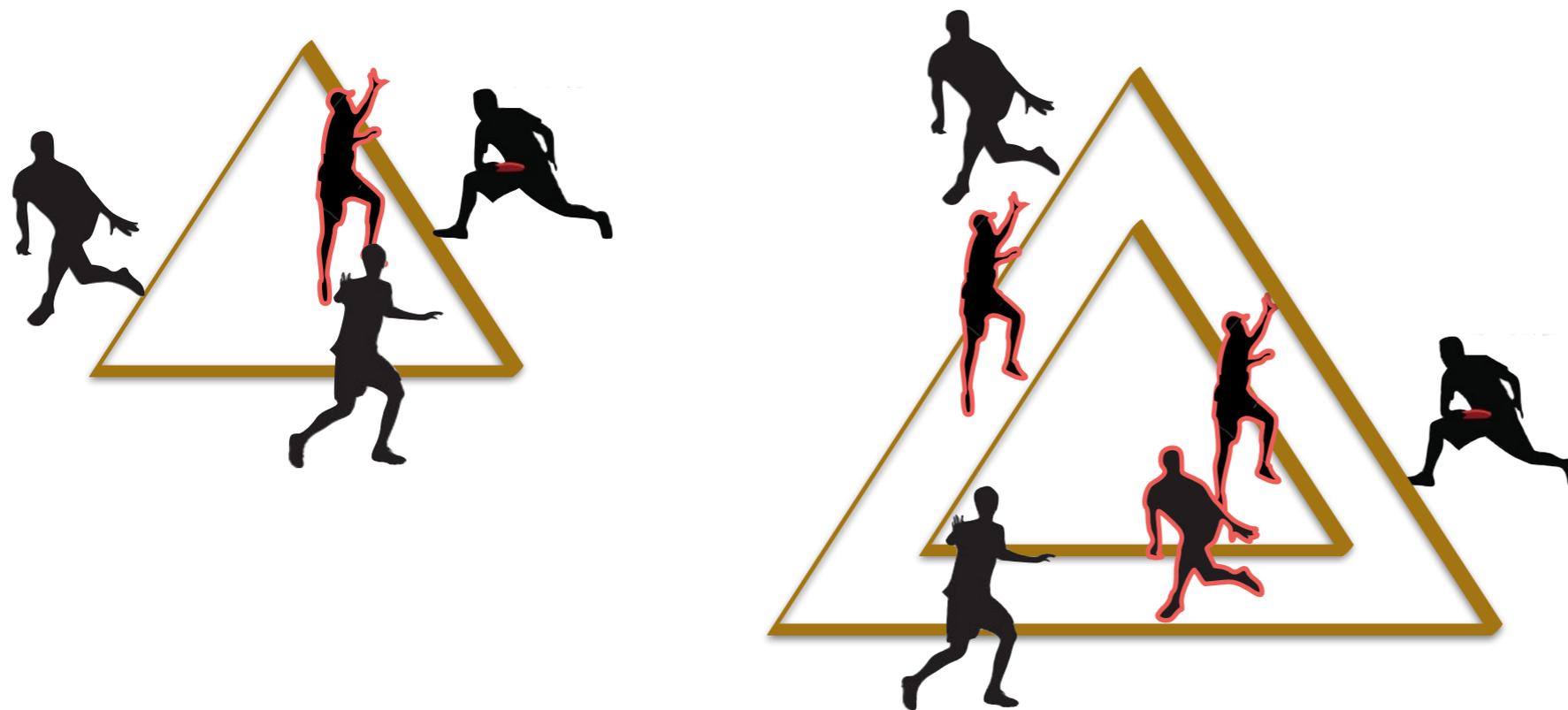




TOUR D'HORIZON

ÉTUDES EMPIRIQUES

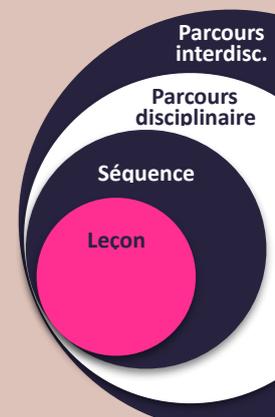
PÉDAGOGIE DES HISTOIRES



Inversion des tâches

Grandes et petites boucles

Dérivations à partir d'un noyau dur

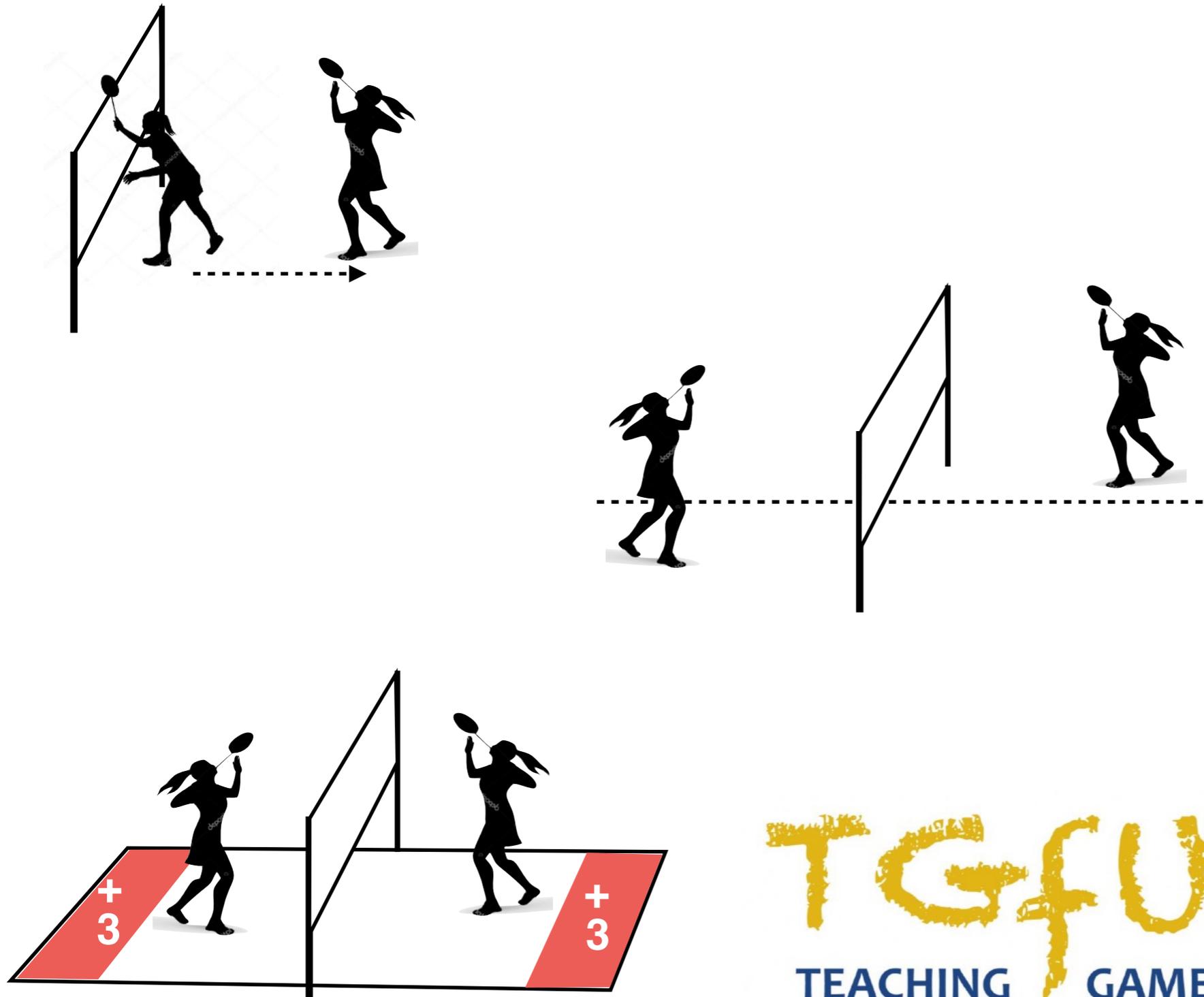




TOUR D'HORIZON

ÉTUDES EMPIRIQUES

PÉDAGOGIE DES HISTOIRES



**TGfU**  
**TEACHING GAMES**  
**for UNDERSTANDING**





# Une séquence de gymnastique

---

## Objectifs

---

**Leçon 1** Découverte des éléments gymniques

---

**Leçon 2** Les rotations avant

---

**Leçon 3** Les rotations arrière

---

**Leçon 4** Le renversement corps tendu

---

**Leçon 5** La liaison entre deux éléments

---

**Leçon 6** L'enchaînement complet

---

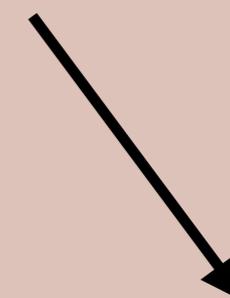
**Leçon 7** La mémorisation de l'enchaînement

---

**Leçon 8** L'évaluation

---

Acquisitions ciblées



Intégration



# Modèles de séquence



N°	NOMS	POINTS
1	MARQUET Jean-François	225
2	PABOEUF Maxence	215
3	BLANCHET Louis	213
4	AUBREE Pierre	210
4	DAVID-MC CRANN Eden	210
4	JOUANNY Laurène	210
7	LOUKILI-CHEDEAU Caroline	208
8	MORICEAU Kylian	207
9	ROUALEC Lou-Isaure	206
10	PETER Mathieu	204
10	RIFFAULT Tristan	204
10	SEQUEIRA Mathias	204
13	FLEURY Margaux	203
13	MECHINEAU Matthieu	203
15	BARRE Gaël	202
15	GABORIT Arthur	202
17	LAFONT Solène	200
17	RYO Caroline	200
19	HELIAS Titouan	199
19	MARTINEAU Noémie	199
21	DEL COURT Marion	198
21	LUCAS Thomas	198
23	GAUTHIER Inès	196
24	HAMON Enzo	195
24	MIELCAREK Pierre-Louis	195
26	LEMERRE Sébastien	194
27	BARIL Elodie	193
27	ZORKOT Diana	193
29	DELANNOY Tanguy	190
29	HALGAND Laura	190
29	JULIOT Sarah	190
32	CUNUDER Basile	187
32	PRAT Loïs	187
34	DELENDIA Marie	185
34	HUBERT Leslie	185

## ATPTournoi

[Retour accueil](#)

Le : 8 janvier 2018

classement

Choisir un jour 0

gagne contre

classement

Choisir un jour 0

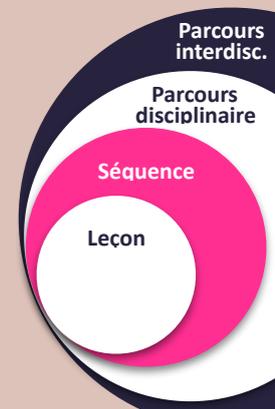
Valider le match  
et Reclassez les élèves

Valider le match  
(pas de reclassement des élèves)

Dates :

Imprimer	Consulter	Créer Archive 1	18-déc-17	<div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; text-align: center;"> <p>Reclasser (fin de séance)</p> </div>
Imprimer	Consulter	Créer Archive 2	8-janv-18	
Imprimer	Consulter	Créer Archive 3		
Imprimer	Consulter	Créer Archive 4		
Imprimer	Consulter	Créer Archive 5		
Imprimer	Consulter	Créer Archive 6		
Imprimer	Consulter	Créer Archive 7		
Imprimer	Consulter	Créer Archive 8		
Imprimer	Consulter	Créer Archive 9		
Imprimer	Consulter	Créer Archive 10		

Consulter



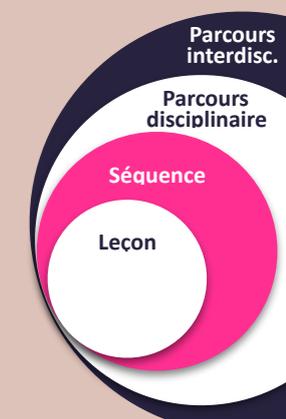
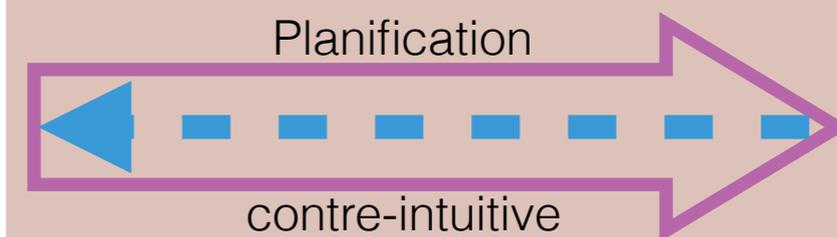


TOUR D'HORIZON

ÉTUDES EMPIRIQUES

PÉDAGOGIE DES HISTOIRES

# Modèles de séquence



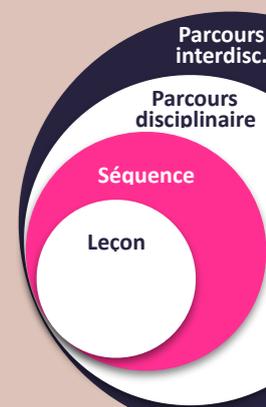
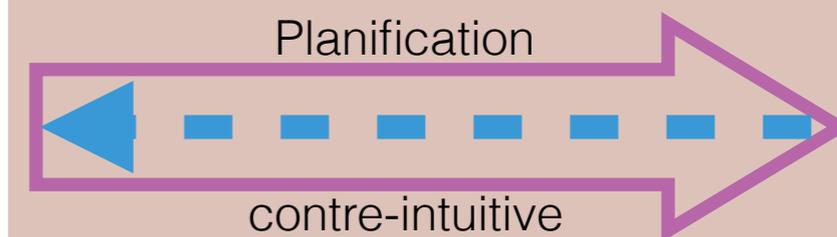


## TOUR D'HORIZON

## ÉTUDES EMPIRIQUES

## PÉDAGOGIE DES HISTOIRES

	DESCRIPTIF DU TEST	<b>TEST "PIOUPIOU"</b> ski alpin - Enfant L'objectif principal du Club Piou Piou est de motiver l'enfant à bouger et à jouer...
	DESCRIPTIF DU TEST	<b>TEST "OURSON"</b> ski alpin - Enfant > Evolution "serpentée" en virages chasse-neige, matérialisée par 4 à 5 piquets. > Parcours facile...
	DESCRIPTIF DU TEST	<b>TEST "FLOCON"</b> ski alpin - Enfant > Enchaînement de 7 à 8 virages chasse-neige avec retour des skis parallèles sur un...
	DESCRIPTIF DU TEST	<b>TEST "1ÈRE ÉTOILE"</b> ski alpin - Enfant > Sur pente moyenne, enchaînement de virages élémentaires dérapés sur un parcours matérialisé adapté. >...
	DESCRIPTIF DU TEST	<b>TEST "2EME ÉTOILE"</b> ski alpin - Enfant > Enchaînement d'une dizaine de virages élémentaires affinés, sur un parcours matérialisé adapté, sur pente...
	DESCRIPTIF DU TEST	<b>TEST "3EME ÉTOILE"</b> ski alpin - Enfant > Enchaînement d'une dizaine de virages de base imposés par 10 à 12 piquets, sur...
	DESCRIPTIF DU TEST	<b>TEST "ETOILE DE BRONZE"</b> ski alpin - Enfant > Parcours non chronométré évalué sur les capacités en virages de base affinés, avec 2...
	DESCRIPTIF DU TEST	<b>TEST "ETOILE D'OR"</b> ski alpin - Enfant > Petit slalom géant chronométré (50% maximum au dessus du temps de l'ouvreur). > Enchaînement...



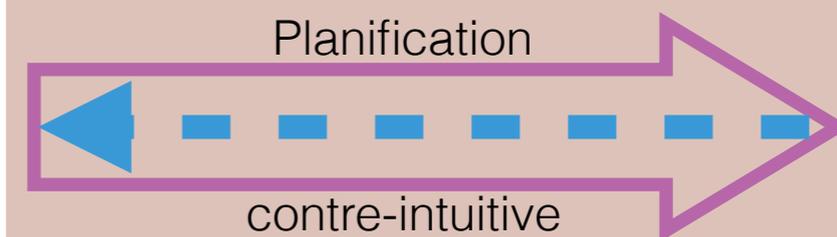


TOUR D'HORIZON

ÉTUDES EMPIRIQUES

PÉDAGOGIE DES HISTOIRES

# Modèles de séquence





# TOUR D'HORIZON

# ÉTUDES EMPIRIQUES

# PÉDAGOGIE DES HISTOIRES

Domaine	Éléments signifiants	Compétence générale en EPS	CA1 Produire une performance maximale, mesurable à une échéance donnée			CA2 Adapter ses déplacements des environnements variés			CA3 S'exprimer devant les autres par une pr et ou acrobatique	
			5ème	4ème	3ème	5ème	4ème	3ème	5ème	4ème
			Vitesse-relais	Biathlon individuel (1/2 fond / poids)	Biathlon collectif relais vitesse, relais 1/2 fond	CO	Escalade	Escalade	Acrosport	Danse ou ADC
D1	ES 17 - pratiquer des activités physiques sportives et artistiques	CG 1.1 - Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité	Gérer son effort, faire des choix pour réaliser la meilleure performance dans au moins deux familles athlétiques et/ou au moins de deux styles de nages			Gérer ses ressources pour réaliser en totalité un parcours sécurisé			Mobiliser les capacités expressives du cc composer et interpréter une séquen acrobatique	
	ES 18 - pratiquer les arts en mobilisant divers langages artistiques et leurs ressources expressives et prendre du recul sur la pratique artistique individuelle et collective	CG 1.2 - Communiquer des intentions et des émotions avec son corps devant un groupe							Mobiliser les capacités expressives du cc composer et interpréter une séquen acrobatique	
	ES 1 - s'exprimer à l'oral	CG 1.3 - Verbaliser les émotions et sensations ressenties				Réussir un déplacement planifié dans un milieu naturel aménagé ou artificiellement recréé plus ou moins connu			Apprécier des prestations en utilisant d d'observation et d'analy	
	ES 1 - s'exprimer à l'oral	CG 1.4 - Utiliser un vocabulaire adapté pour décrire la motricité d'autrui et la sienne				Réussir un déplacement planifié dans un milieu naturel aménagé ou artificiellement recréé plus ou moins connu			Participer activement, au sein d'un grou et à la formalisation d'un projet	
D2	ES 19 - organiser son travail personnel	CG 2.1 - Préparer-planifier-se représenter une action avant de la réaliser	Planifier et réaliser une épreuve combinée			Réussir un déplacement planifié dans un milieu naturel aménagé ou artificiellement recréé plus ou moins connu			Participer activement, au sein d'un grou et à la formalisation d'un projet	
	ES 20 - coopérer et réaliser des projets	CG 2.3 - Construire et mettre en oeuvre des projets d'apprentissage individuel ou collectif	S'engager dans un programme de préparation individuel ou collectifs		S'engager dans un programme de préparation individuel ou collectifs	Gérer ses ressources pour réaliser en totalité un parcours sécurisé			Participer activement, au sein d'un grou et à la formalisation d'un projet	
D3	ES 24 - connaître et comprendre la règle et le droit	CG 3.1 - Respecter, construire et faire respecter règles et règlements				Respecter et faire respecter les règles de sécurité				
	ES 26 - faire preuve de responsabilité, respecter les règles de la vie collective, s'engager et prendre des initiatives	CG 3.3 - Prendre et assumer des responsabilités au sein d'un collectif pour réaliser un projet ou remplir un contrat	Aider ses camarades et assumer différents rôles sociaux (juge d'appel et de déroulement, chronométrateur, juge de mesure, organisateur, collecteur des résultats, ...)				Assurer la sécurité de son camarade		Participer activement, au sein d'un grou et à la formalisation d'un projet	
	ES 23 - maîtriser l'expression de sa sensibilité et de ses opinions, respecter celles des autres	CG 3.4 - Agir avec et pour les autres, en prenant en compte les différences							Participer activement, au sein d'un grou et à la formalisation d'un projet	
D4	ES 29 - Identifier des règles et des principes de responsabilité individuelle et collective dans les domaines de la santé, de la sécurité, de l'environnement	CG 4.2 - Connaître et utiliser des indicateurs objectifs pour caractériser l'effort physique								
D5		CG 5.1 - S'approprier, exploiter et savoir expliquer les principes d'efficacité d'un geste technique	S'engager dans un programme de préparation individuel ou collectif			Réussir un déplacement planifié dans un milieu naturel aménagé ou artificiellement recréé plus ou moins connu			Participer activement, au sein d'un grou et à la formalisation d'un projet	

Identifier des majeures

Travailler ces majeures en relations avec des AFC

Planifier les APSA pour assurer continuité - variété - approfondissement

Assurer le suivi de la progression des élèves





# TOUR D'HORIZON

# ÉTAT DES LIEUX

# PÉDAGOGIE DES HISTOIRES

Domaine	Éléments signifiants	Compétence générale en EPS	CA1 Produire une performance maximale, mesurée à l'échéance donnée			CA2 Gérer son effort, faire des choix pour réaliser la meilleure performance dans au moins deux familles athlétiques et/ou au moins de deux styles de nages			CA3 Mobiliser les capacités expressives du corps pour imaginer, composer et interpréter une séquence artistique ou acrobatique			CA4 Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel			EPI
			5ème	4ème	3ème	4ème	3ème	5ème	4ème	3ème	5ème	4ème	3ème	3ème	
			Vitesse-relais	Biathlon individuel (1/2 fond / poids)	Biathlon relais 1/2 fond	Escalade	Escalade	Acrosport	Danse ADC	Acrosport	TT	Ultimate		Musculation	
D1	ES 17 - pratiquer des activités physiques sportives et artistiques	CG 1.1 - Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité	Gérer son effort, faire des choix pour réaliser la meilleure performance dans au moins deux familles athlétiques et/ou au moins de deux styles de nages			Mobiliser les capacités expressives du corps pour imaginer, composer et interpréter une séquence artistique ou acrobatique			Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe			Entraîné			
	ES 18 - pratiquer les arts en mobilisant divers langages artistiques et leurs ressources expressives et prendre du recul sur la pratique artistique individuelle et collective	CG 1.2 - Communiquer des intentions et des émotions avec son corps devant un groupe				Mobiliser les capacités expressives du corps pour imaginer, composer et interpréter une séquence artistique ou acrobatique									
	ES 1 - s'exprimer à l'oral	CG 1.3 - Verbaliser les émotions et sensations ressenties				Réussir un déplacement planifié dans un milieu naturel aménagé ou artificiellement recréé plus ou moins connu			Apprécier des prestations en utilisant différents supports d'observation et d'analyse			Entraîné			
	ES 1 - s'exprimer à l'oral	CG 1.4 - Utiliser un vocabulaire adapté pour décrire la motricité d'autrui et la sienne				Réussir un déplacement planifié dans un milieu naturel aménagé ou artificiellement recréé plus ou moins connu			Participer activement, au sein d'un groupe, à l'élaboration et à la formalisation d'un projet artistique						
D2	ES 19 - organiser son travail personnel	CG 2.1 - Préparer-planifier-se représenter une action avant de la réaliser	Planifier et réaliser une épreuve combinée			Réussir un déplacement planifié dans un milieu naturel aménagé ou artificiellement recréé plus ou moins connu			Participer activement, au sein d'un groupe, à l'élaboration et à la formalisation d'un projet artistique			Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe	Coach		
	ES 20 - coopérer et réaliser des projets	CG 2.3 - Construire et mettre en oeuvre des projets d'apprentissage individuel ou collectif	S'engager dans un programme de préparation individuel ou collectifs		S'engager dans un programme de préparation individuel ou collectifs	Gérer ses ressources pour réaliser en totalité un parcours séquentiel	Participer activement, au sein d'un groupe, à l'élaboration et à la formalisation d'un projet artistique								
D3	ES 26 - faire preuve de responsabilité, respecter les règles de la vie collective, s'engager et prendre des initiatives	CG 3.3 - Prendre et assumer des responsabilités au sein d'un collectif pour réaliser un projet ou remplir un contrat	Assurer la sécurité de son camarade			Participer activement, au sein d'un groupe, à l'élaboration et à la formalisation d'un projet artistique			Observer et co-arbitrer						
	ES 23 - maîtriser l'expression de sa personnalité et de ses opinions, être sensible aux besoins et respecter celles des autres	CG 3.4 - Agir avec et pour les autres, en prenant en compte les différences	Assumer des responsabilités et assumer différents rôles (animateur, organisateur, collecteur des résultats, ...)			Participer activement, au sein d'un groupe, à l'élaboration et à la formalisation d'un projet artistique			Être solidaire de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et de l'arbitre						
D4	ES 29 - Identifier des règles et des principes de responsabilité individuelle et collective dans les domaines de la santé, de la sécurité, de l'environnement	CG 4.2 - Connaître et utiliser des indicateurs objectifs pour caractériser l'effort physique										Entraîné			
D5		CG 5.1 - S'approprier, exploiter et savoir expliquer les principes d'efficacité d'un geste technique	S'engager dans un programme de préparation individuel ou collectif			Réussir un déplacement planifié dans un milieu naturel aménagé ou artificiellement recréé plus ou moins connu			Participer activement, au sein d'un groupe, à l'élaboration et à la formalisation d'un projet artistique			Coach Entraîné			



# TOUR D'HORIZON

## ETUDE des environnements variés

## S'exprimer de

# PÉDAGOGIE DES HISTOIRES

Domaine	Éléments signifiants	Compétence générale en EPS	CA1 Produire une performance maximale, mesurable à une échéance donnée						CA4 Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel						EPI		Niveau de maîtrise en fin de cycle 4 (par élément)*	Niveau de maîtrise en fin de cycle 4 (par domaine)**
			5ème		4ème		3ème		5ème		4ème		3ème		3ème			
			Vitesse-relais	Niveau	Biathlon individuel (1/2 fond / poids)	Niveau	Biathlon collectif relais vitesse, relais 1/2 fond	Niveau	TT	Niveau	Ultimate	Niveau	Niveau	Muscu	Niveau			
D1	ES 17 - pratiquer des activités physiques sportives et artistiques	CG 1.1 - Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité	Athlète	Athlète	Athlète	Coureur	Grimpeur	Escalade	Niv	Escalade	Niv	Acrosport	Niv	Joueur	Joueur	Joueur	Entraîné	1.4
	ES 18 - pratiquer les arts en mobilisant divers langages artistiques et leurs ressources expressives et prendre du recul sur la pratique artistique individuelle et collective	CG 1.2 - Communiquer des intentions et des émotions avec son corps devant un groupe								Artiste	Artiste	Artiste						
	ES 1 - s'exprimer à l'oral	CG 1.3 - Verbaliser les émotions et sensations ressenties				Coureur-entraîneur	Grimpeur-entraîneur			Grimpeur-entraîneur	Juge	Juge	Juge				Entraîné	1.1
	ES 1 - s'exprimer à l'oral	CG 1.4 - Utiliser un vocabulaire adapté pour décrire la motricité d'autrui et la sienne				Aiguilleur	Aiguilleur	Aiguilleur	Chorégraphe	Chorégraphe	Chorégraphe							
D2	ES 19 - organiser son travail personnel	CG 2.1 - Préparer-planifier-se représenter une action avant de la réaliser	Athlète	Biathlète	Triathlète	Coureur stratège	Grimpeur stratège	Grimpeur stratège	Chorégraphe	Chorégraphe	Chorégraphe				Stratège	Coach		2
	ES 20 - coopérer et réaliser des projets	CG 2.3 - Construire et mettre en oeuvre des projets d'apprentissage individuel ou collectif	Athlète équipier		Athlète équipier	Coureur équipier			Membre d'une troupe	Membre d'une troupe	Membre d'une troupe							
D3	ES 26 - faire preuve de responsabilité, respecter les règles de la vie collective, s'engager et prendre des initiatives	CG 3.3 - Prendre et assumer des responsabilités au sein d'un collectif pour réaliser un projet ou remplir un contrat			Officiel			Assureur	Assureur	Chorégraphe	Chorégraphe			Arbitre	Auto-arbitre			3
	ES 23 - maîtriser l'expression de sa personnalité et de ses opinions, écouter les autres	CG 3.4 - Agir avec et pour les autres, en prenant en compte les différences												Partenaire conseiller	Co-équipier	Co-équipier		
D4	ES 29 - identifier les principes de responsabilité individuelle et collective dans les domaines de la santé, de la sécurité, de l'environnement	CG 5.1 - Connaître et utiliser des indicateurs objectifs pour caractériser l'effort physique															Entraîné	4
D5		CG 5.1 - S'approprier, exploiter et savoir expliquer les principes d'efficacité d'un geste technique	Conseiller	Conseiller	Conseiller	Conseiller	Conseiller	Conseiller	Chorégraphe	Chorégraphe	Chorégraphe					Coach Entraîné		5

\* Maximum commun aux différents champs travaillés  
 \*\* Moyenne des éléments signifiants arrondie au point inférieur



# TOUR D'HORIZON

## ETUDE des environnements variés

## S'exprimer de

# PÉDAGOGIE DES HISTOIRES

Domaine	Éléments signifiants	Compétence générale en EPS	CA1 Produire une performance maximale, mesurable à une échéance donnée									Niveaux de maîtrise						
			5ème			4ème			3ème			4ème	3ème	5ème	N1 - Maîtrise insuf. (10 pts)	N2 - Maîtrise fragile (25 pts)	N3 - Maîtrise satisf. (40 pts)	N4 - Très bonne maîtrise (50 pts)
			Vitesse-relais	Niveau	Biathlon individuel (1/2 fond / poids)	Niveau	Biathlon collectif relais vitesse, relais 1/2 fond	Niveau	Escalade	Niv	Acrosport							
D1	ES 17 - pratiquer des activités physiques sportives et artistiques	CG 1.1 - Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité	Athlète	Athlète	Athlète	Coureur	Escalade	Niv	Acrosport	Niv	Artiste	Passif et/ou timoré	Énergique, motricité usuelle	Efficient, stratège	Efficient et performant			
	ES 18 - pratiquer les arts en mobilisant divers langages artistiques et leurs ressources expressives et prendre du recul sur la pratique artistique individuelle et collective	CG 1.2 - Communiquer des intentions et des émotions avec son corps devant un groupe						Artiste	Artiste	Artiste	Artiste	Artiste malgré lui	Artiste récitant	Artiste vivant sa composition	Artiste s'exprimant			
	ES 1 - s'exprimer à l'oral	CG 1.3 - Verbaliser les émotions et sensations ressenties				Coureur-entraîneur	Grimpeur-entraîneur	Grimpeur-entraîneur	Juge	Juge	Juge	Description déconnectée de l'expérience	Rend compte d'un ressenti global, approximatif	Utilise un vocabulaire précis et varié pour partager son ressenti	Relie ses sensations à des éléments de la situation			
	ES 1 - s'exprimer à l'oral	CG 1.4 - Utiliser un vocabulaire adapté pour décrire la motricité d'autrui et la sienne				Aiguilleur	Aiguilleur	Aiguilleur	Chorégraphe	Chorégraphe	Chorégraphe	Confus	Approximatif	Exhaustif	Concis			
D2	ES 19 - organiser son travail personnel	CG 2.1 - Préparer-planifier-se représenter une action avant de la réaliser	Athlète	Biathlète	Triathlète	Coureur stratège	Grimpeur stratège	Grimpeur stratège	Chorégraphe	Chorégraphe	Chorégraphe	Ne réalise que partiellement le travail demandé ou déborde le temps imparti	Suit une planification imposée	Anticipe les échéances en organisant son temps de travail et la répartition des rôles	Régule sa planification en fonction de son ressenti			
	ES 20 - coopérer et réaliser des projets	CG 2.3 - Construire et mettre en oeuvre des projets d'apprentissage individuel ou collectif	Athlète équipier		Athlète équipier	Coureur équipier			Membre d'une troupe	Membre d'une troupe	Membre d'une troupe	S'isole du groupe	Suit les autres, acquiesce	Apporte une contribution active au collectif	S'engager dans la durée en valorisant ses partenaires			
D3	ES 26 - faire preuve de responsabilité, respecter les règles de la vie collective, s'engager et prendre des initiatives	CG 3.3 - Prendre et assumer des responsabilités au sein d'un collectif pour réaliser un projet ou remplir un contrat				Coureur citoyen					Art	Agit sans règle	Applique les règles sans les comprendre	Applique les règles qu'il comprend	Construit des règles et/ou les fait respecter			
	ES 23 - maîtriser l'expression de sa personnalité et de ses opinions, écouter les autres	CG 3.4 - Agir avec et pour les autres, en prenant en compte les différences									Ch	Désintéressé par les tâches collectives	Endosse des responsabilités avec approximation	Rigoureux dans les tâches proposées	Constructif et juste dans ses prises de décisions			
	ES 29 - maîtriser les principes de responsabilité individuelle et collective dans les domaines de la santé, de la sécurité, de l'environnement	CG 3.4 - Agir avec et pour les autres, en prenant en compte les différences										Désintéressé par le collectif	Collabore avec ses proches	Collabore et co-construit	Fédère ses partenaires			
D4	ES 29 - maîtriser les principes de responsabilité individuelle et collective dans les domaines de la santé, de la sécurité, de l'environnement	CG 5.1 - S'approprier, exploiter et savoir expliquer les principes d'efficacité d'un geste technique										Reproduit des gestes avec approximation	Applique des règles d'étirements ou de musculation	transpose des principes de musculation et de récupération	Individualise sa préparation ou sa récupération			
D5		CG 5.1 - S'approprier, exploiter et savoir expliquer les principes d'efficacité d'un geste technique	Conseiller	Conseiller	Conseiller	Conseiller	Conseiller	Conseiller	Chorégraphe	Chorégraphe	Chorégraphe	Subit les commentaires des autres	Décrit ses actions et/ou récite des principes	Explique intuitivement ses actions et récite des principes (sans lien)	Explique ses actions avec un ou plusieurs principes			

\* Maximum commun aux différents champs travaillés  
 \*\* Moyenne des éléments signifiants arrondie au point inférieur



# TOUR D'HORIZON

## ETUDE des environnements variés

## S'exprimer de

# PÉDAGOGIE DES HISTOIRES

Domaine	Éléments signifiants	Compétence générale en EPS	CA1 Produire une performance maximale, mesurable à une échéance donnée									Niveaux de maîtrise						
			5ème			4ème			3ème			4ème	5ème		N1 - Maîtrise insuf. (10 pts)	N2 - Maîtrise fragile (25 pts)	N3 - Maîtrise satisf. (40 pts)	N4 - Très bonne maîtrise (50 pts)
			Vitesse-relais	Niveau	Biathlon individuel (1/2 fond / poids)	Niveau	Biathlon collectif relais vitesse, relais 1/2 fond	Niveau	Escalade	Niv	Escalade	Niv	Acrosport	Niv				
D1	ES 17 - pratiquer des activités physiques sportives et artistiques	CG 1.1 - Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité	Athlète	Athlète	Athlète	Coureur	Escalade	Niv	Escalade	Niv	Acrosport	Niv	Artiste	Passif et/ou timoré	Énergique, motricité usuelle	Efficient, stratège	Efficient et performant	
	ES 18 - pratiquer les arts en mobilisant divers langages artistiques et leurs ressources expressives et prendre du recul sur la pratique artistique individuelle et collective	CG 1.2 - Communiquer des intentions et des émotions avec son corps devant un groupe								Artiste	Artiste	Artiste	Artiste	Artiste malgré lui	Artiste récitant	Artiste vivant sa composition	Artiste s'exprimant	
	ES 1 - s'exprimer à l'oral	CG 1.3 - Verbaliser les émotions et sensations ressenties				Coureur-entraîneur	Grimpeur-entraîneur	Grimpeur-entraîneur	Juge	Juge	Juge			Description déconnectée de l'expérience	Rend compte d'un ressenti global, approximatif	Utilise un vocabulaire précis et varié pour partager son ressenti	Relie ses sensations à des éléments de la situation	
	ES 1 - s'exprimer à l'oral	CG 1.4 - Utiliser un vocabulaire adapté pour décrire la motricité d'autrui et la sienne				Aiguilleur	Aiguilleur	Aiguilleur	Chorégraphe	Chorégraphe	Chorégraphe			Confus	Approximatif	Exhaustif	Concis	
D2	ES 19 - organiser son travail personnel	CG 2.1 - Préparer-planifier-se représenter une action avant de la réaliser	Athlète	Biathlète	Triathlète	Coureur stratège	Grimpeur stratège	Grimpeur stratège	Chorégraphe	Chorégraphe	Chorégraphe			Ne réalise que partiellement le travail demandé ou déborde le temps imparti	Suit une planification imposée	Anticipe les échéances en organisant son temps de travail et la répartition des rôles	Régule sa planification en fonction de son ressenti	
	ES 20 - coopérer et réaliser des projets	CG 2.3 - Construire et mettre en oeuvre des projets d'apprentissage individuel ou collectif	Athlète équipier		Athlète équipier	Coureur équipier			Membre d'une troupe	Membre d'une troupe	Membre d'une troupe			S'isole du groupe	Suit les autres, acquiesce	Apporte une contribution active au collectif	S'engager dans la durée en valorisant ses partenaires	
D3	ES 26 - faire preuve de responsabilité, respecter les règles de la vie collective, s'engager et prendre des initiatives	CG 3.3 - Prendre et assumer des responsabilités au sein d'un collectif pour réaliser un projet ou remplir un contrat				Coureur citoyen					Chorégraphe	Chorégraphe	Art	Agit sans règle	Applique les règles sans les comprendre	Applique les règles qu'il comprend	Construit des règles et/ou les fait respecter	
	ES 23 - maîtriser l'expression de sa personnalité et de ses opinions, écouter les autres	CG 3.4 - Agir avec et pour les autres, en prenant en compte les différences												Désintéressé par les tâches collectives	Endosse des responsabilités avec approximation	Rigoureux dans les tâches proposées	Constructif et juste dans ses prises de décisions	
D4	ES 29 - Assumer des responsabilités individuelles et collectives dans les domaines de la santé, de la sécurité, de l'environnement	CG 5.1 - S'approprier, exploiter et savoir expliquer les principes d'efficacité d'un geste technique												Reprend et donne du mou en lâchant le brin de vie	Reprend du mou et bloque avec un temps de retard	Reprend et donne du mou dans la descente sans jamais lâcher le brin de vie	Régule la tension de la corde pour ne pas mettre en danger le grimpeur ni le gêner	
D5		CG 5.1 - S'approprier, exploiter et savoir expliquer les principes d'efficacité d'un geste technique	Conseiller	Conseiller	Conseiller	Conseiller	Conseiller	Conseiller	Chorégraphe	Chorégraphe	Chorégraphe			autres	principes	principes (sans lien)	principes	

\* Maximum commun aux différents champs travaillés  
 \*\* Moyenne des éléments signifiants arrondie au point inférieur

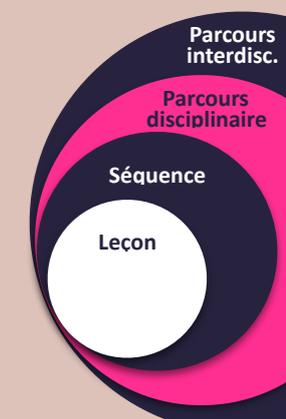


STRUCTURATION DES ÉTAPES D'ACQUISITIONS DANS L'OBTENTION DU PERMIS D'ASSURER EN ESCALADE

ÉTAPES	ÉPREUVES	ÉLÉMENTS À MAÎTRISER
<p><b>Permis A</b> Assurer une ascension en moulinette avec un contre-assureur au sol</p>	<p>Hisser un sac lesté jusqu'en haut de la voie sans que ce dernier ne redescende après chaque manœuvre.</p>	<p>Avaler la corde en cinq temps (sans s'arrêter sans je Assurer une ascension en moulinette avec un contre-assureur équipé d'un 2ème dispositif d'assurage</p>
<p><b>Permis B</b> Assurer seul une ascension en moulinette au-dessus de 4 m. Lorsque le grimpeur atteint 4 m, le contre-assureur réalise un nœud sur la corde juste derrière le descendeur pour qu'aucune chute ne soit possible sous cette hauteur.</p>	<p>Assurer un partenaire en ayant les yeux bandés. Un autre assureur assure le même grimpeur avec une autre corde passant par un autre point de relais.</p>	<p>Communiquer à l'aide d'un vocabulaire précis Assurer une ascension en moulinette avec un contre-assureur assis au sol maintenant le brin de vie</p>
<p><b>Permis C</b> Assurer seul une ascension en moulinette</p>	<p>Lors d'une chute délibérée (entre 6 et 8 mètres), réussir à bloquer la descente du grimpeur avant que la corde du deuxième assureur ne soit tendue. Sur la corde de l'assureur principal, une boucle de mou est réalisée à 50 cm du pontet (tenue par un élastique). Le grimpeur est relié au second assureur par une autre corde passant par un second point de relais. Ce deuxième assureur assure jusqu'à 4 mètres puis maintient la corde bloquée.</p>	<p>Bloquer une chute en verrouillant la corde : Assurer seul une ascension en moulinette au-dessus de 4 m. Lorsque le grimpeur atteint 4 m, le contre-assureur réalise un nœud sur la corde juste derrière le descendeur pour qu'aucune chute ne soit possible sous cette hauteur.</p>
<p><b>Permis D</b> Assurer une ascension en tête</p>	<p>Assurer un partenaire avec un élastique situé un mètre au-dessus du pontet du grimpeur : - l'élastique maintient la boucle de mou jusqu'à la fin de l'ascension ; - à tout instant, l'élastique est visible (au-dessus de la tête du grimpeur).</p>	<p>Réguler la tension de la corde pour ne pas gêner le grimpeur Assurer seul une ascension en moulinette ou en tête (possible au cycle terminal)</p>

Des échelles descriptives communes

Des modalités d'évaluation communes





TOUR D'HORIZON

ÉTUDES EMPIRIQUES

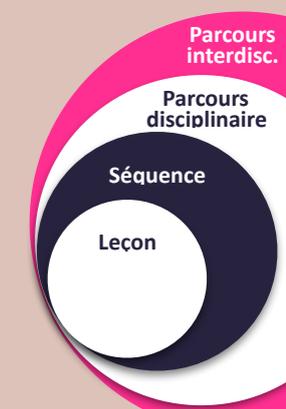
PÉDAGOGIE DES HISTOIRES

EXEMPLE DE CHOIX D'UNE ÉQUIPE INTERDISCIPLINAIRE POUR ÉVALUER L'ÉLÉMENT SIGNIFIANT « ORGANISER SON TRAVAIL PERSONNEL » DU DOMAINE « LES MÉTHODES ET OUTILS POUR APPRENDRE »

DOMAINE 2	ÉCHELLE DESCRIPTIVE DES NIVEAUX DE MAÎTRISE	CONTEXTE EN EPS
<b>Organiser son travail personnel</b>	<p><b>Maîtrise insuffisante</b> : par sa passivité et son manque de rigueur, l'élève ne parvient à s'organiser qu'avec l'aide d'une personne extérieure.</p> <p><b>Maîtrise fragile</b> : par son manque d'anticipation, l'élève ne parvient à s'organiser que sur un temps court et sur un nombre réduit de tâches.</p> <p><b>Maîtrise satisfaisante</b> : l'élève prévoit une planification et une organisation de son travail qu'il applique rigoureusement.</p> <p><b>Très bonne maîtrise</b> : à partir d'une planification et une organisation efficace, l'élève parvient à réguler son organisation en évaluant son travail.</p>	

Des échelles descriptives communes

Des modalités d'évaluation communes





## TOUR D'HORIZON

## ÉTUDES EMPIRIQUES

## PÉDAGOGIE DES HISTOIRES

### Vitesse individuelle

ES 17 - pratiquer des activités physiques sportives et artistiques

AFC - Gérer son effort, faire des choix pour réaliser la meilleure performance dans au moins deux familles athlétiques

< 100 %	100 %	110 %	120 %
100	200	300	400

### Organisation collective

ES 20 - coopérer et réaliser des projets

AFC - S'engager dans un programme de préparation individuel ou collectifs

< 30 t	30 t	33 t	> 33t
10	20	30	40

### Lucidité pour les lancers

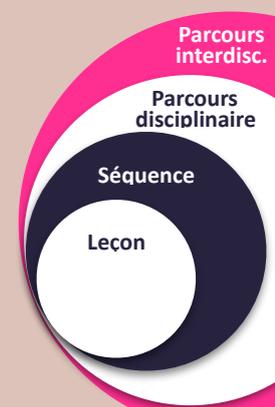
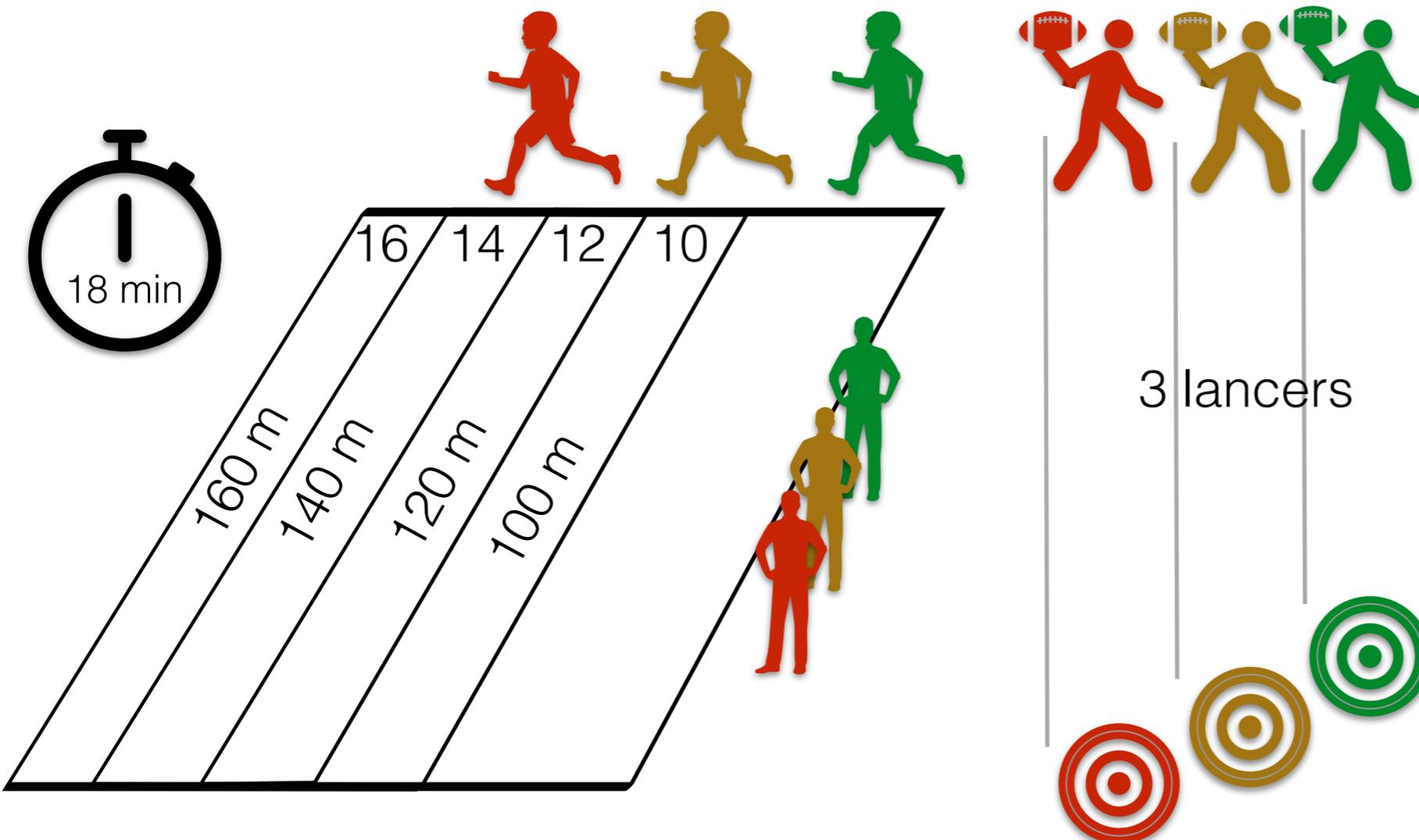
ES 19 - Organiser son travail personnel

AFC - Planifier et réaliser une épreuve combinée

0 lancer	1 lancer	2 lancers	3 lancers
1	2	3	4

Des échelles descriptives communes

Des modalités d'évaluation communes





TOUR D'HORIZON

ÉTUDES EMPIRIQUES

PÉDAGOGIE DES HISTOIRES

CONTEXTUALISATION

## DÉCONTEXTUALISATION - RECONTEXTUALISATION

« Construire une compétence, c'est devenir capable de **résoudre** précisément un problème donné dans une situation donnée. Parce qu'on a **analysé** la situation, on peut réagir de manière pertinente à cette situation. Et parce qu'on a été capable de cette analyse, on devient capable d'**utiliser** aussi cette compétence dans d'**autres situations** où elle s'avèrera pertinente. La compétence reste toujours locale mais peut être utilisée à bon escient dans d'autres lieux. »

(Meirieu, 2005)

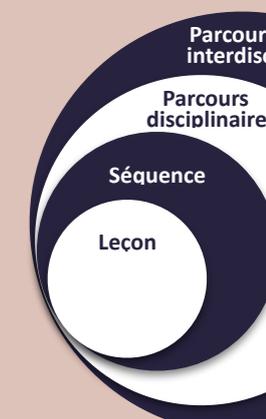
CONCEPTION

## INTÉGRATIVE

« L'enseignement des compétences ne peut fonctionner que dans un processus d'allers-retours permanents **entre le simple et le complexe**, entre des situations simples qui vont permettre l'apprentissage localisé, dans des tâches épurées, de **connaissances essentielles**, et des situations plus complexes, moins bien définies, qui permettront de **contextualiser ces connaissances** et d'en apprendre l'usage opportun »

(Delignières, 2014)

Des mises en oeuvre qui semblent fonctionner...





TOUR D'HORIZON

ÉTUDES EMPIRIQUES

PÉDAGOGIE DES HISTOIRES

CONTEXTUALISATION

## DÉCONTEXTUALISATION - RECONTEXTUALISATION

« Construire une compétence, c'est devenir capable de **résoudre** précisément un problème donné dans une situation donnée. Parce qu'on a **analysé** la situation, on peut réagir de manière pertinente à cette situation. Et parce qu'on a été capable de cette analyse, on devient capable d'**utiliser** aussi cette compétence dans d'**autres situations** où elle s'avèrera pertinente. La compétence reste toujours locale mais peut être utilisée à bon escient dans d'autres lieux. »

(Meirieu, 2005)



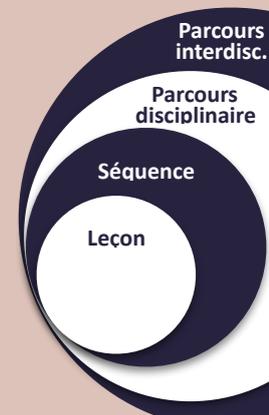
## ÉTUDES EMPIRIQUES

- Carraher et al., 1985 : les jeunes vendeurs des rues de Recife (Brésil)
- Lave et al., 1984 : les courses dans les supermarchés
- Monteil et Huguet, 2002 : la géométrie en maths et en arts plastiques

## CONCEPTION ENACTIVE

Varela, 1989 : Les connaissances ne sont pas un « avoir sous la main », à disposition dans un stock. Leur mobilisation est inséparable du sens de la situation pour l'acteur.

... mais attention à ne pas passer trop vite des souhaits à une théorisation







TOUR D'HORIZON

ÉTUDES EMPIRIQUES

PÉDAGOGIE DES HISTOIRES

# ÉTUDES EMPIRIQUES (À L'ÉCHELLE DE SÉQUENCES)

Elèves de 2nde en escalade

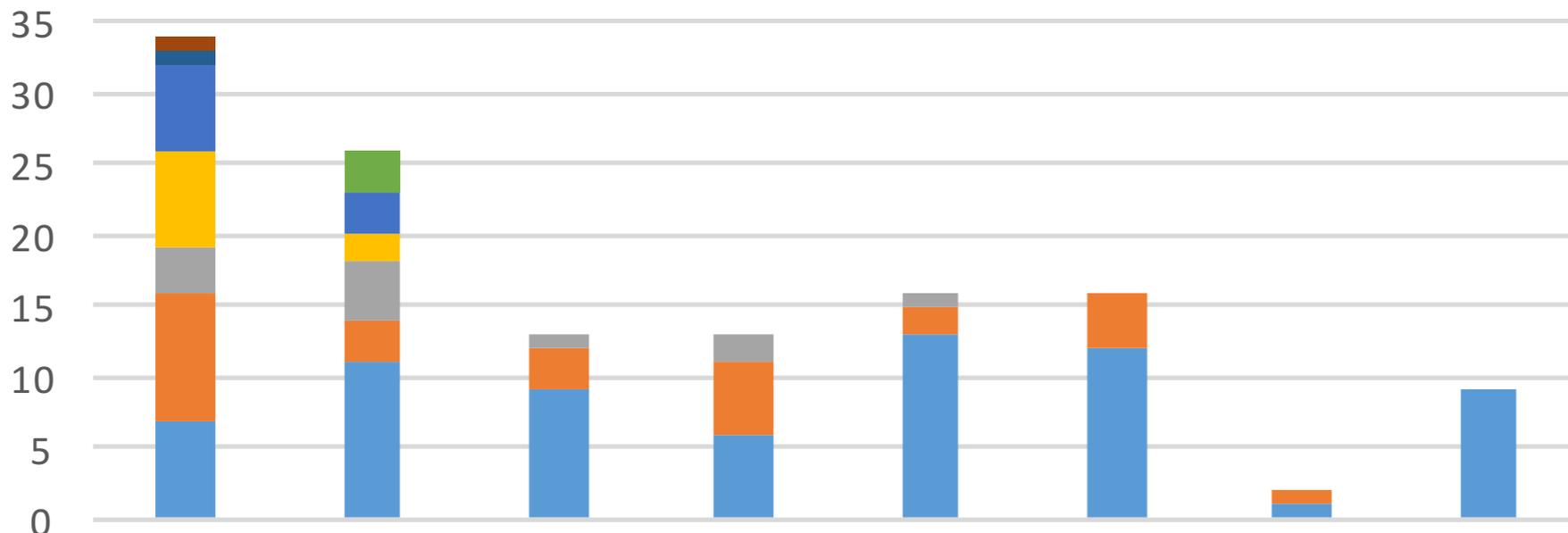
(Terré, 2015)



... mais attention à ne pas passer trop vite des souhaits à une théorisation

## Devenir des connaissances en fonction du nombre de leçons dans lesquelles elles ont été remobilisées

■ 0 leçon ■ 1 leçon ■ 2 leçons ■ 3 leçons ■ 4 leçons ■ 5 leçons ■ 6 leçons ■ 7 leçons



Leçon 1	Leçon 2	Leçon 3	Leçon 4	Leçon 5	Leçon 6	Leçon 7	Leçon 8
Grimpe à l'aveugle Voie cotée	Auto-assurance Assurance à l'aveugle	Simple Vitesse Double Sangle	Blocs 7 Sans à-prises coups Photo	Grimpe libre (absence de l'enseignant)	Sac lesté 2 x la voie Noeud magique	Epreuve imposée Epreuve optionnelle	Fausse tête Tête aménagée Tête





TOUR D'HORIZON

ÉTUDES EMPIRIQUES

PÉDAGOGIE DES HISTOIRES

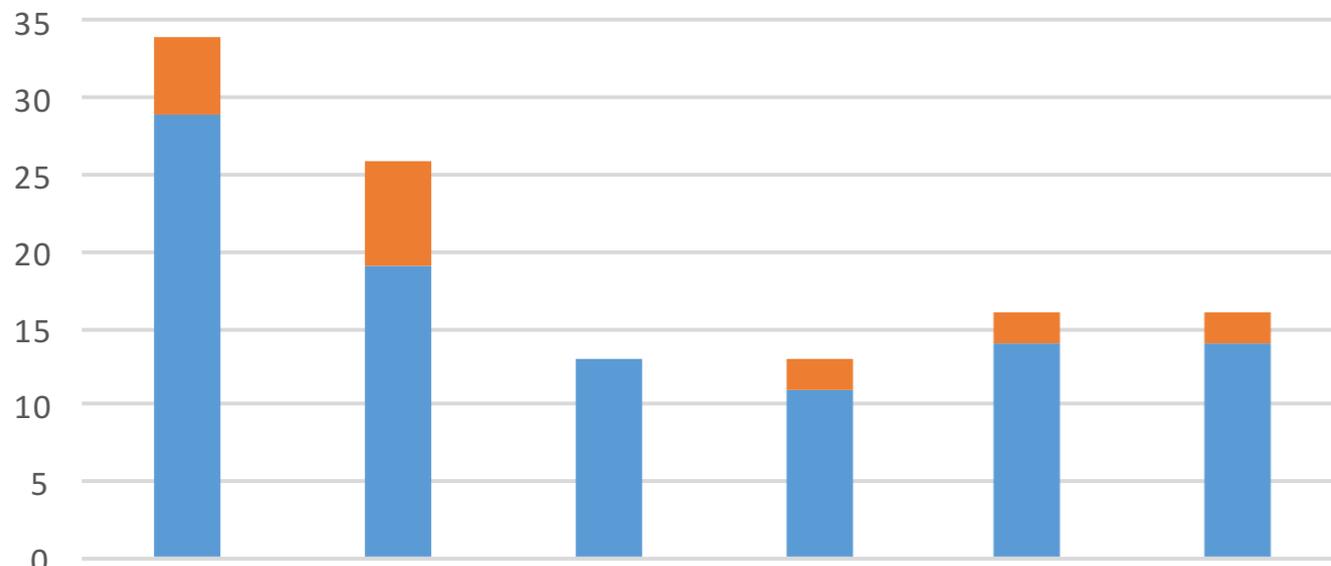
# ÉTUDES EMPIRIQUES (À L'ÉCHELLE DE SÉQUENCES)

Elèves de 2nde en escalade  
(Terré, 2015)

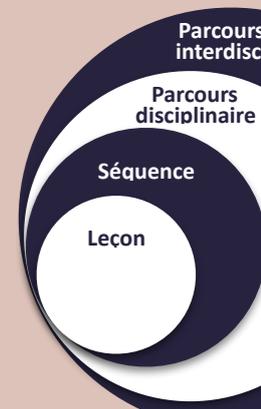


... mais attention à ne pas passer trop vite des souhaits à une théorisation

## Connaissances remobilisées et non remobilisées lors de la leçon d'évaluation



Leçon 1	Leçon 2	Leçon 3	Leçon 4	Leçon 5	Leçon 6	Leçon 7	Leçon 8
Grimpe à l'aveugle Voie cotée	Auto-assurance Assurance à l'aveugle	Simple Vitesse Double Sangle	Blocs 7 Sans à-prises coups Photo	Grimpe libre (absence de l'enseignant)	Sac lesté 2 x la voie Noeud magique	Epreuve imposée Epreuve optionnelle	Fausse tête Tête aménagée Tête

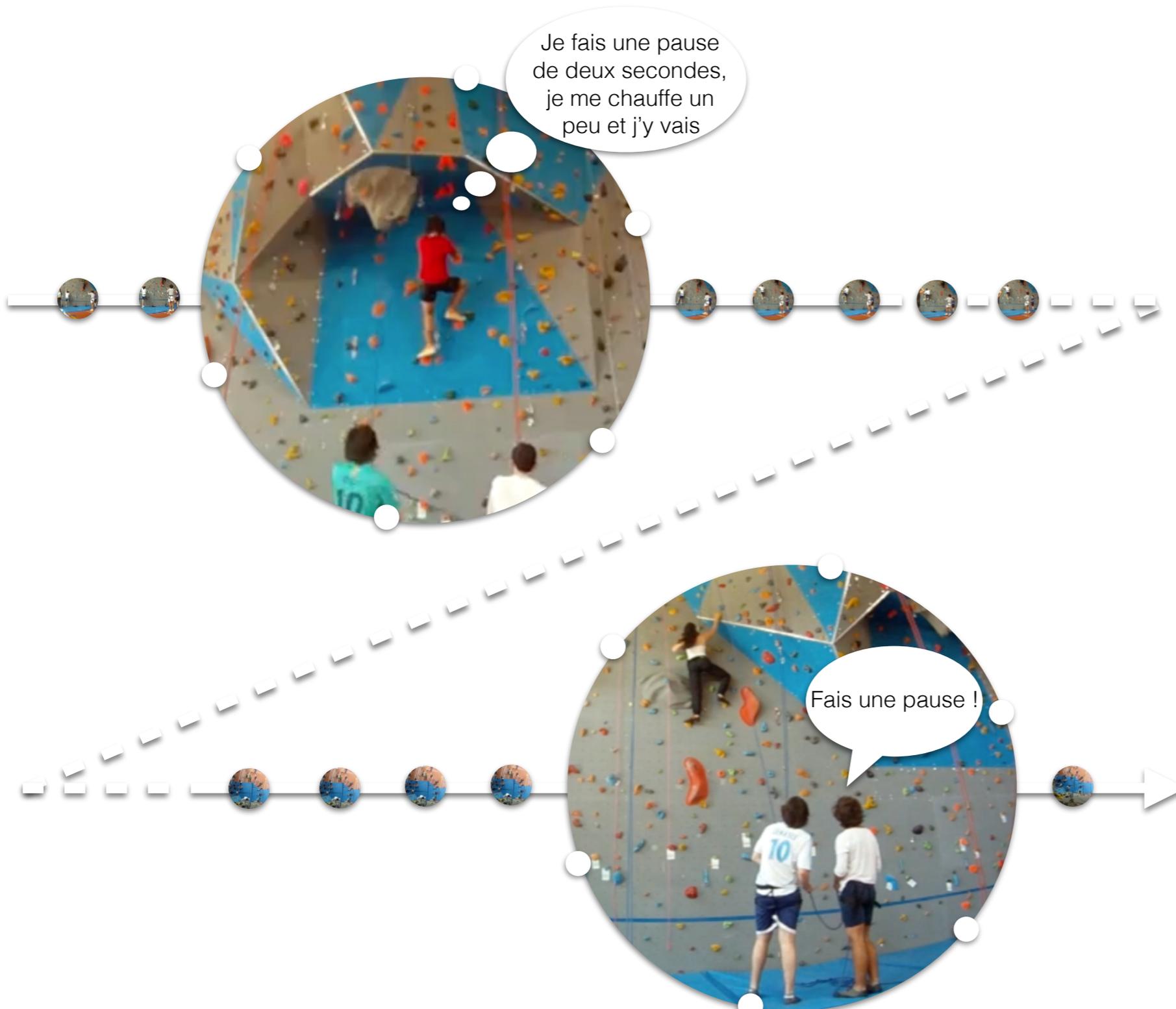




TOUR D'HORIZON

ÉTUDES EMPIRIQUES

PÉDAGOGIE DES HISTOIRES



① Comment expliquer la reproduction ou non d'actions jugées efficaces ?

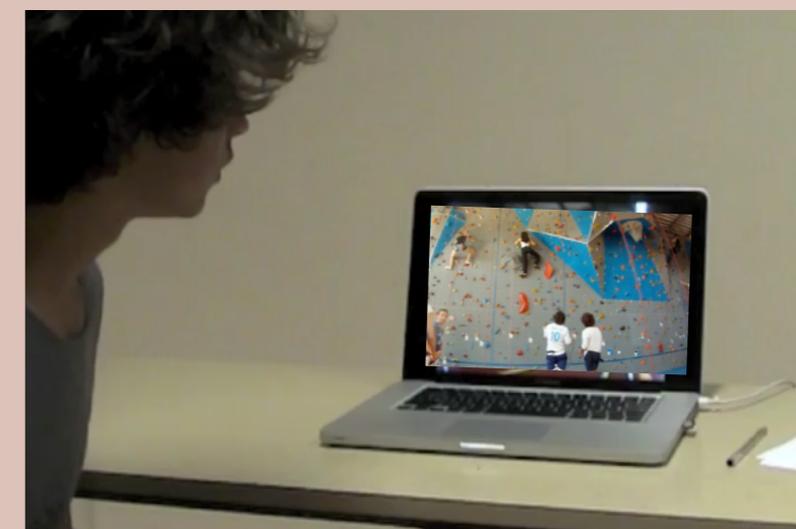
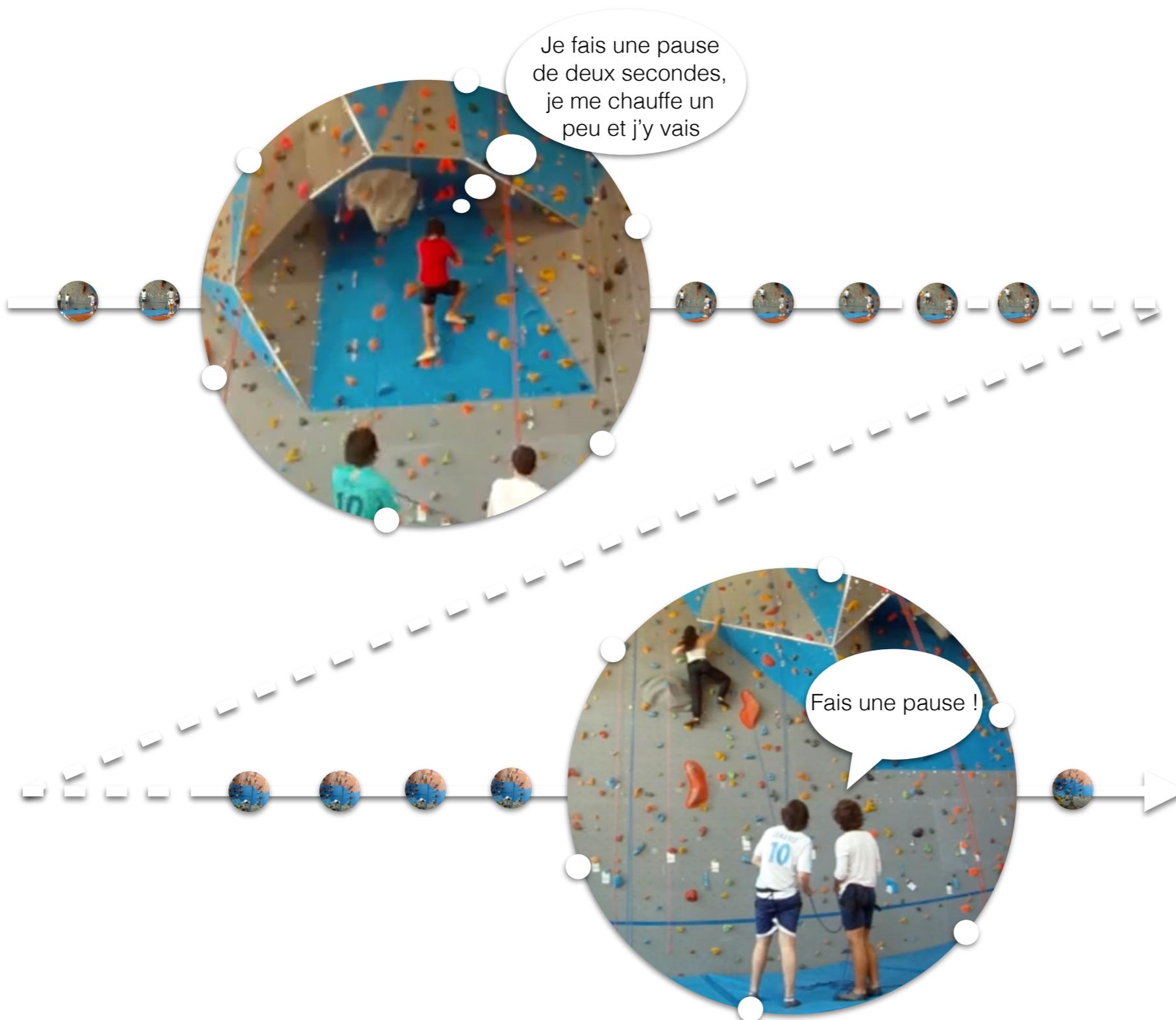




TOUR D'HORIZON

ÉTUDES EMPIRIQUES

PÉDAGOGIE DES HISTOIRES



« Là, je lui dis de faire une pause parce que des fois, ça ne sert à rien de monter vite et de forcer sur les bras et les jambes. Il faut prendre le temps de bien se placer, de ne pas se fatiguer inutilement. Là, je repense à la [voie] orange en fait où je fais une pause de deux secondes, je me chauffe un peu et j'y vais »



TOUR D'HORIZON

ÉTUDES EMPIRIQUES

PÉDAGOGIE DES HISTOIRES

## Leçon 5

Représentamen

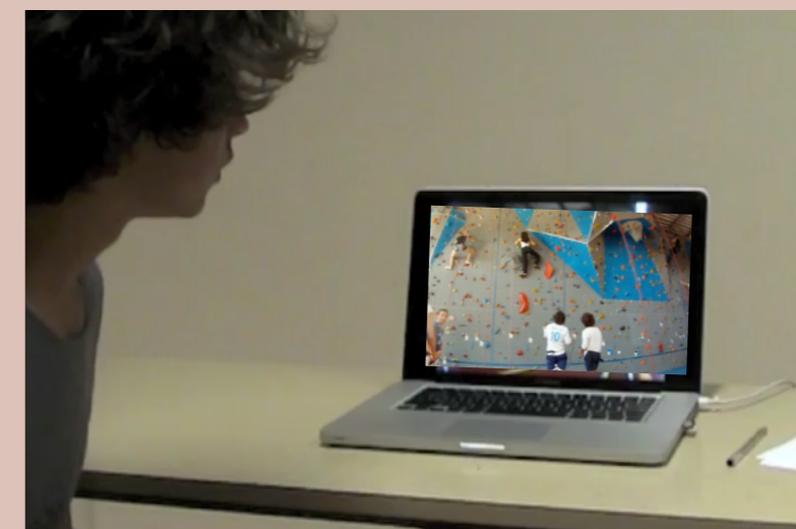
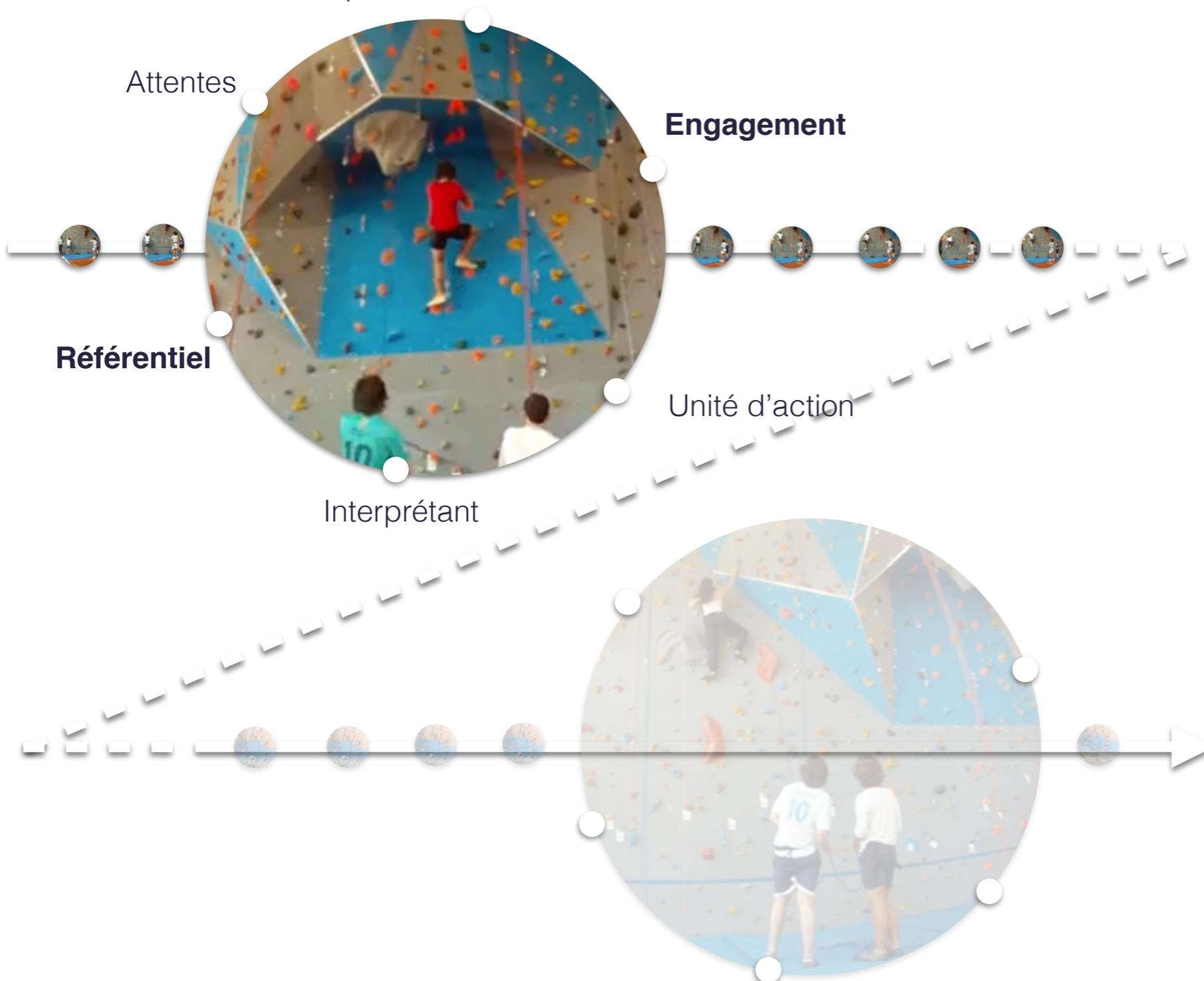
Attentes

Engagement

Référentiel

Unité d'action

Interprétant



« Là, je lui dis de faire une pause parce que des fois, ça ne sert à rien de monter vite et de forcer sur les bras et les jambes. Il faut prendre le temps de bien se placer, de ne pas se fatiguer inutilement. Là, je repense à la [voie] orange en fait où je fais une pause de deux secondes, je me chauffe un peu et j'y vais »



TOUR D'HORIZON

ÉTUDES EMPIRIQUES

PÉDAGOGIE DES HISTOIRES

# Leçon 5



Référentiel

Engagement

Référentiel

Engagement

Leçon 6

Fais une pause !

Tendance à reproduire des actions jugées efficaces quand l'engagement est similaire



TOUR D'HORIZON

ETUDES EMPIRIQUES

PÉDAGOGIE DES HISTOIRES

## Pratique aménagée

## Pratique non aménagée

Pour respecter la consigne

Pour faire une voie libre

Pour sortir la voie jaune

Pour sortir la voie noire

Tendance à reproduire des actions jugées efficaces quand l'engagement est similaire

+

-

Engagement dans une pratique aménagée

Engagement dans une pratique aménagée

=

≠

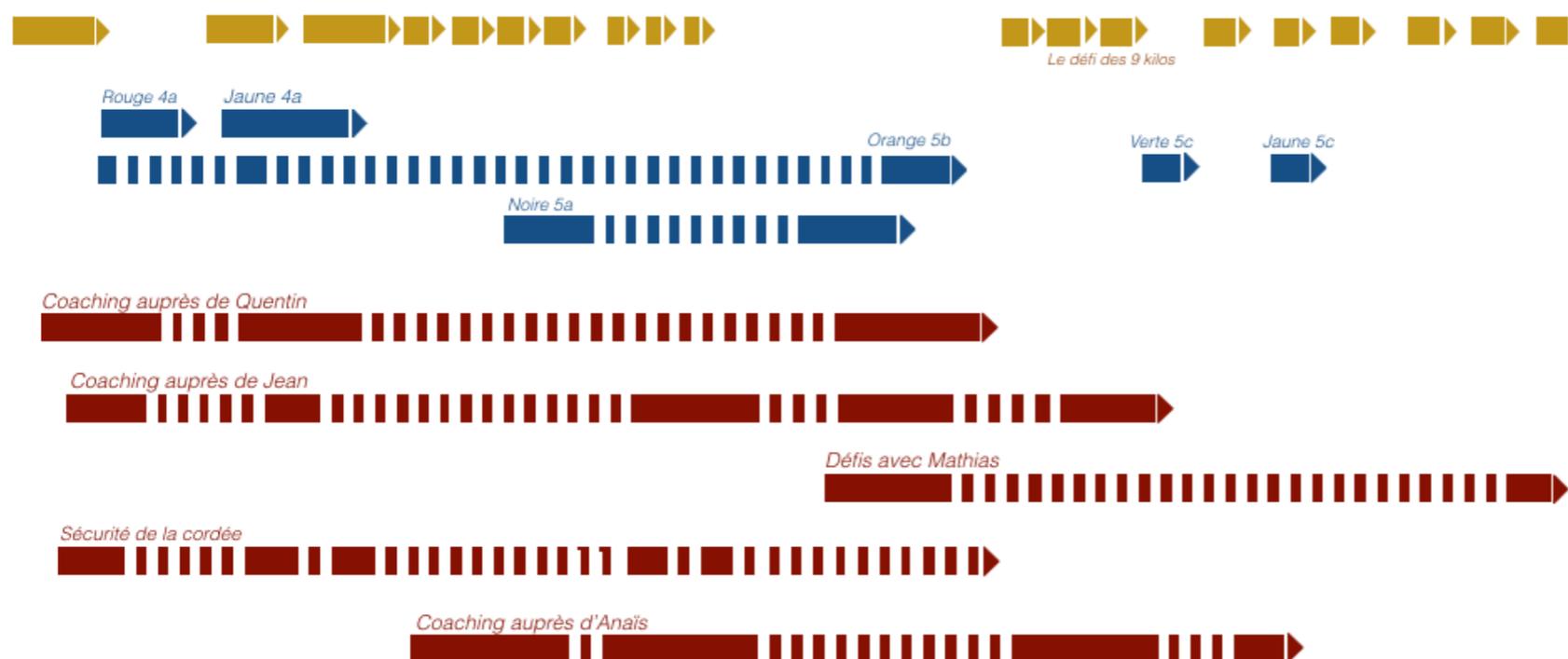
Engagement dans la pratique non aménagée

Engagement dans la pratique non aménagée



# L'engagement des élèves au cours d'une séquence

Leçon 1	Leçon 2	Leçon 3	Leçon 4	Leçon 5	Leçon 6	Leçon 7	Leçon 8
Grimpe à l'aveugle Voie cotée	Auto-assurance Assurance à l'aveugle	Simple Vitesse Double Sangle	Blocs 7 Sans à-prises coups Photo	Grimpe libre (absence de l'enseignant)	Sac lesté 2 x la voie Noeud magique	Epreuve imposée Epreuve optionnelle	Fausse tête Tête aménagée Tête



② Comment expliquer qu'un élève poursuit ou non un engagement similaire d'une tâche à l'autre ?



# L'engagement des élèves au cours d'une séquence

Leçon 1	Leçon 2	Leçon 3	Leçon 4	Leçon 5	Leçon 6	Leçon 7	Leçon 8	
Grimpe à l'aveugle	Voie cotée	Auto-assurance	Assurance à l'aveugle	Simple Vitesse	Double Sangle	Blocs 7	Sans à-prises coups	Photo

*Réussir la voie orange avant la fin de la séquence*



*Seuls les meilleurs réussissent la voie orange*

*Consigne : grimper avec toutes les couleurs*

*La faire une deuxième fois pour être sûr*

*Observer les autres pour savoir comment franchir le toit*

*Contourner la consigne*

## Ouverture

*péripétie*

## Développement

*intrigue*

*efforts*

*obstacles*

## Clôture

*issue*



TOUR D'HORIZON

ETUDES EMPIRIQUES

PÉDAGOGIE DES HISTOIRES

# L'engagement des élèves au cours d'une séquence



*Hist. 1*

*Hist. 2*



*Hist. 1*

## Ouverture

*péripétie*

## Développement

*intrigue*

*efforts*

*obstacles*

## Clôture

*issue*

« L'action est toujours inscrite dans une histoire. Mieux, elle est une construction d'histoires dont les épisodes peuvent avoir une signification locale et confinée dans le temps, mais dont la signification échappe à celui qui ne tient pas compte de l'intégralité de son parcours »

(M. Durand, 2001)



# Les intrigues des histoires

Leçon 1	Leçon 2	Leçon 3	Leçon 4	Leçon 5	Leçon 6	Leçon 7	Leçon 8
Grimpe à l'aveugle Voie cotée	Auto-assurance Assurance à l'aveugle	Simple Vitesse Double Sangle	Blocs 7 prises Sans coups Photo	Grimpe libre (absence de l'enseignant)	Sac lesté 2 x la voie Noeud magique	Epreuve imposée Epreuve optionnelle	Fausse tête Tête aménagée Tête

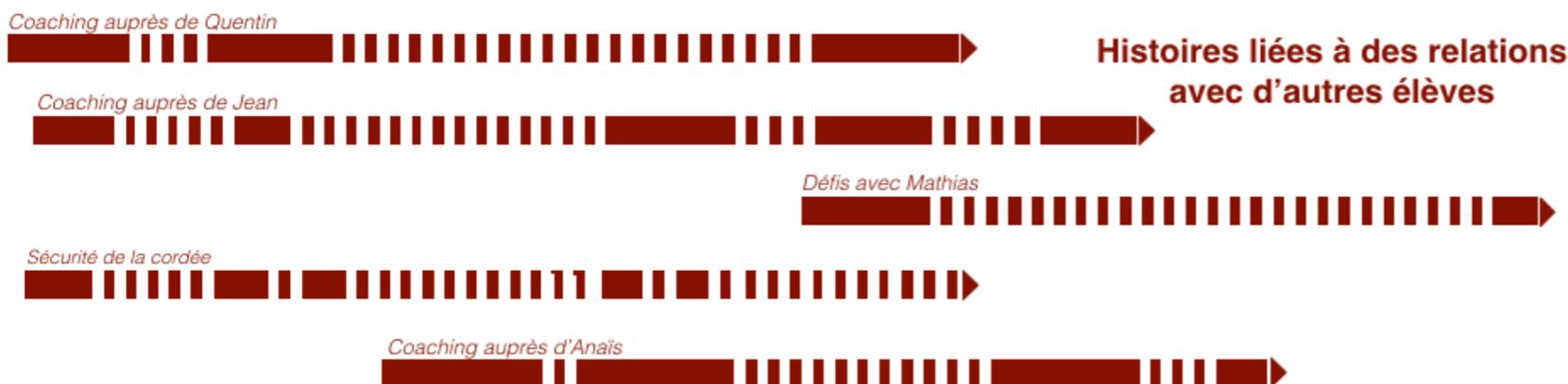
## Histoires liées à des tâches



Le défi des 9 kilos



## Histoire liées à des voies



## Histoires liées à des relations avec d'autres élèves

Éléments de la tâche

Éléments fortuits dans le contexte de la pratique

Relations avec d'autres élèves ou l'enseignant



TOUR D'HORIZON

ÉTUDES EMPIRIQUES

PÉDAGOGIE DES HISTOIRES

# La temporalité des histoires

Leçon 1	Leçon 2	Leçon 3	Leçon 4	Leçon 5	Leçon 6	Leçon 7	Leçon 8
Grimpe à l'aveugle Voie cotée	Auto-assurance Assurance à l'aveugle	Simple Vitesse Double Sangle	Blocs 7 prises Sans coups Photo	Grimpe libre (absence de l'enseignant)	Sac lesté 2 x la voie Noeud magique	Epreuve imposée Epreuve optionnelle	Fausse tête Tête aménagée Tête

## Histoires liées à des tâches



Le défi des 9 kilos



## Histoire liées à des voies

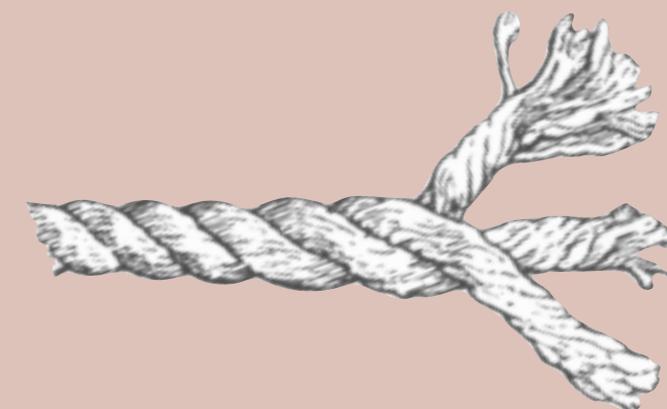


## Histoires liées à des relations avec d'autres élèves

à l'échelle d'une tâche

à l'échelle d'une leçon

à l'échelle de plusieurs leçons





TOUR D'HORIZON

ÉTUDES EMPIRIQUES

PÉDAGOGIE DES HISTOIRES

Leçon 1	Leçon 2	Leçon 3	Leçon 4	Leçon 5	Leçon 6	Leçon 7	Leçon 8
Grimpe à l'aveugle	Auto-assurance / Assurance à l'aveugle	Simple Vitesse / Double Sangle	Blocs / 7 prises / Sans coups / Photo	Grimpe libre (absence de l'enseignant)	Sac lesté / 2 x la voie / Noeud magique	Epreuve imposée / Epreuve optionnelle	Fausse tête / Tête aménagée / Tête

→ Rouge 4a → Jaune 4a →

Histoire liées à des voies

Coaching auprès de Quentin

Coaching auprès de Jean

Sécurité de la cordée

Coaching auprès d'Anais

**Leçon 2 (Alexandre)**

③ Qu'est-ce qui encourage les élèves à s'engager dans des histoires qui durent ?

+

Leçon = Une histoire

(défis personnels, relations avec d'autres élèves)

-

Leçon = Succession d'histoires

(défis liés aux aménagements)



*Fausse-tête*

EAC : « J'avais vu que c'était marqué pour les balèzes. Je me suis dit on va voir si je réussis déjà à faire les autres situations. Le fait de devoir se débrouiller seul, c'est pas mal quand même ! »

*Mouli-tête*

In situ : « Moi je fais la tête aménagée. Donc là, je fais la même ! Tranquille ! C'est quoi déjà le dernier ? C'est quand t'es tout seul ? »

EAC : « J'avais déjà en tête le dernier exercice. »

*Tête*

In situ : « Oh, il faut que je passe moi ! Allez, je fais le truc pour les balèzes. Allez passe-moi le truc là ! Eh, mon pote, si je réussis tu m'appelles Monsieur ».

Leçon 8  
Fausse tête Tête aménagée Tête

des relations avec d'autres élèves

### ③ Qu'est-ce qui encourage les élèves à s'engager dans des histoires qui durent ?

+

Leçon  
=  
Une histoire

(défis personnels, relations avec d'autres élèves)

-

Leçon  
=  
Succession d'histoires

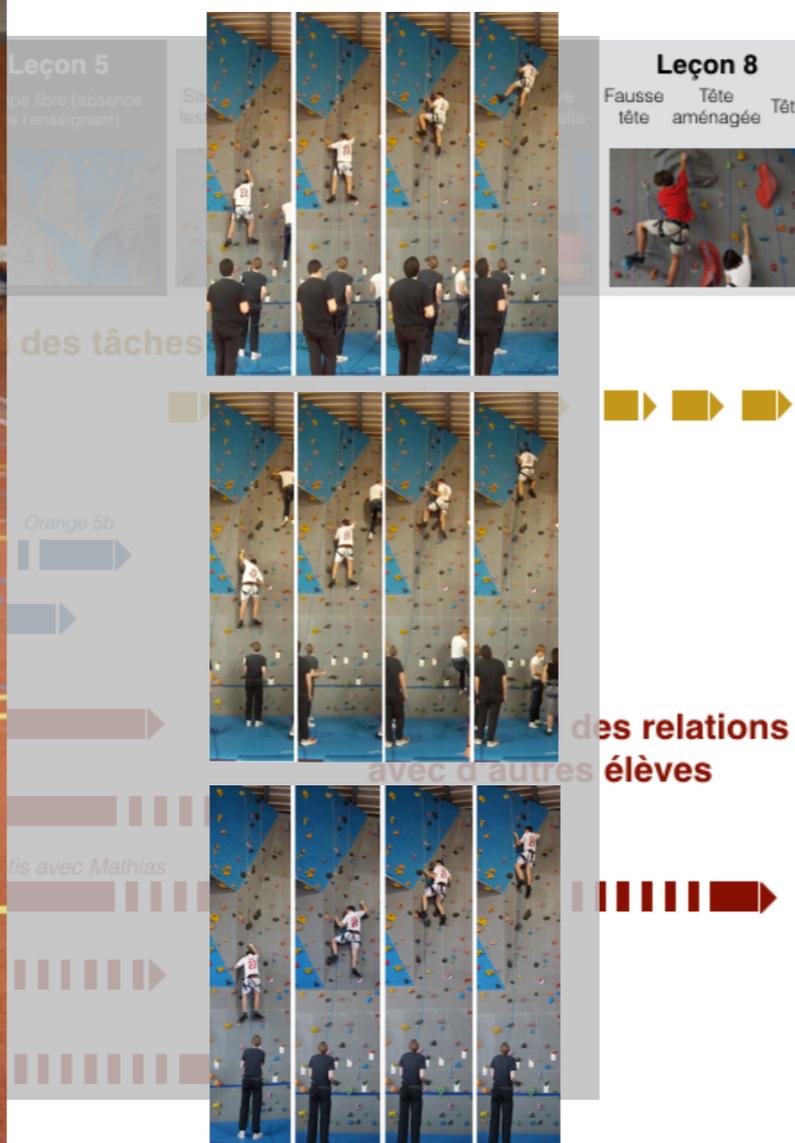
(défis liés aux aménagements)



TOUR D'HORIZON

ÉTUDES EMPIRIQUES

PÉDAGOGIE DES HISTOIRES



③ Qu'est-ce qui encourage les élèves à s'engager dans des histoires qui durent ?

+

Leçon

=

Une histoire

(défis personnels, relations avec d'autres élèves)

-

Leçon

=

Succession d'histoires

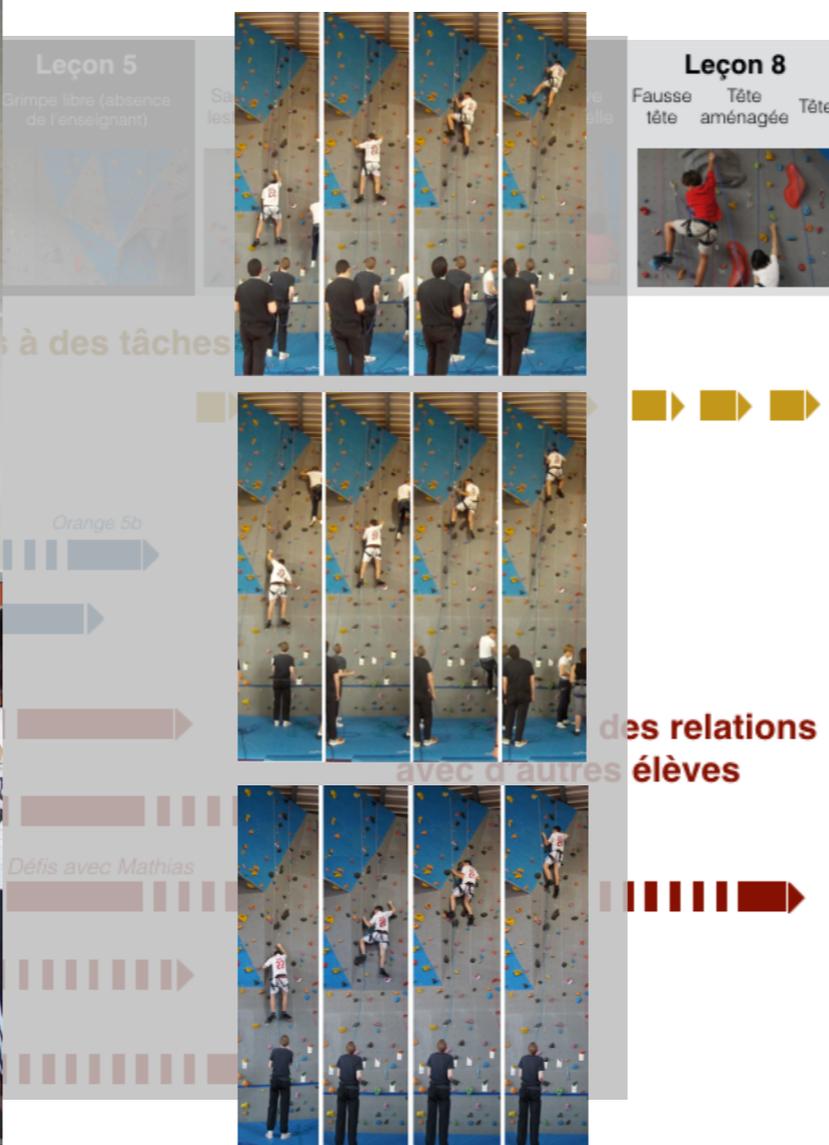
(défis liés aux aménagements)



TOUR D'HORIZON

ÉTUDES EMPIRIQUES

PÉDAGOGIE DES HISTOIRES



③ Qu'est-ce qui encourage les élèves à s'engager dans des histoires qui durent ?

+

Leçon

=

Une histoire

(défis personnels, relations avec d'autres élèves)

-

Leçon

=

Succession d'histoires

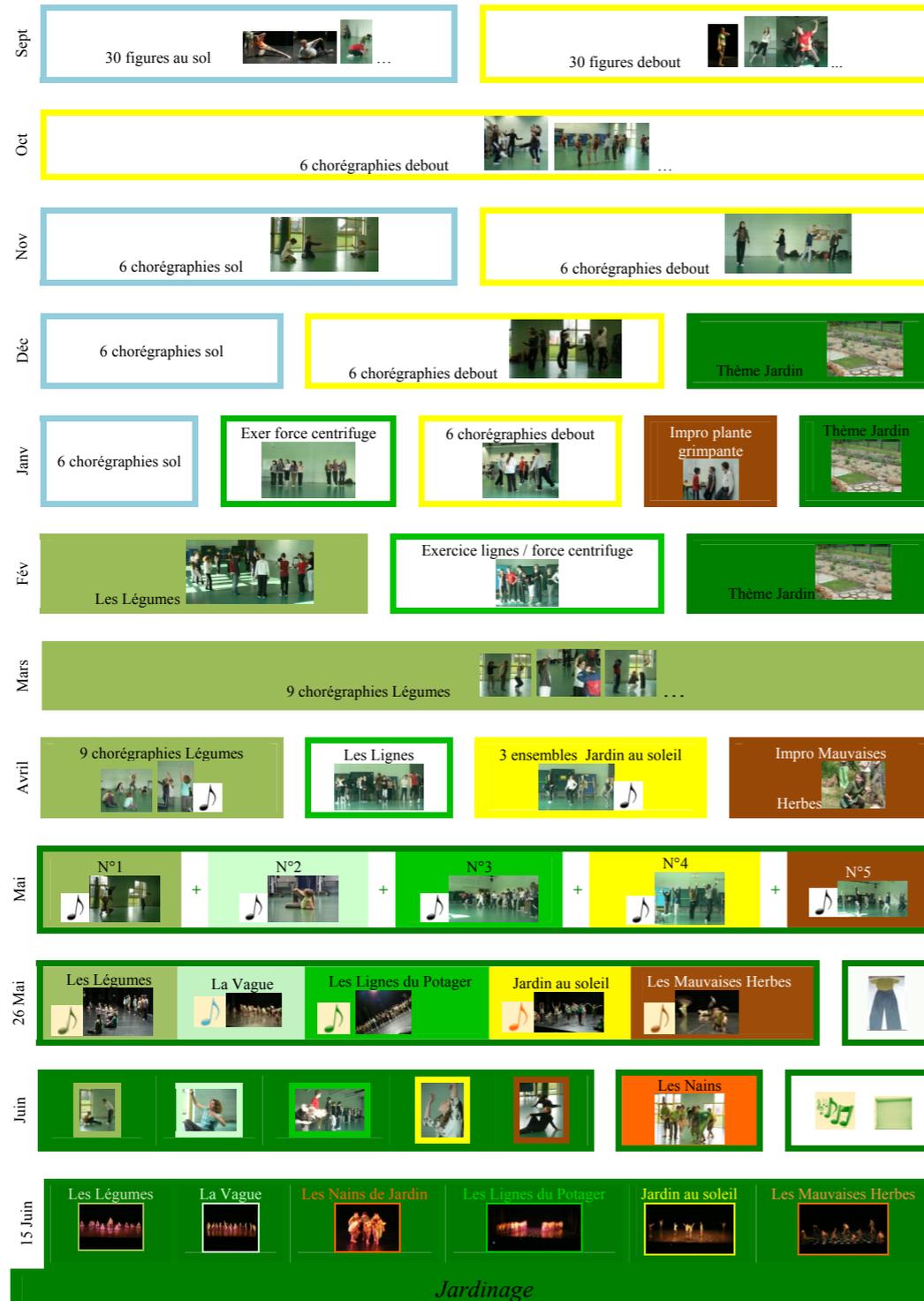
(défis liés aux aménagements)



TOUR D'HORIZON

ÉTUDES EMPIRIQUES

PÉDAGOGIE DES HISTOIRES



(Crance, 2013)

③ Qu'est-ce qui encourage les élèves à s'engager dans des histoires qui durent ?

+

-

Séquence

Séquence

=

=

Construction du spectacle

Succession d'ateliers



TOUR D'HORIZON

ÉTUDES EMPIRIQUES

PÉDAGOGIE DES HISTOIRES

numéro  
85

DOSSIERS  
EPS

**L'engagement  
de l'élève en EPS**

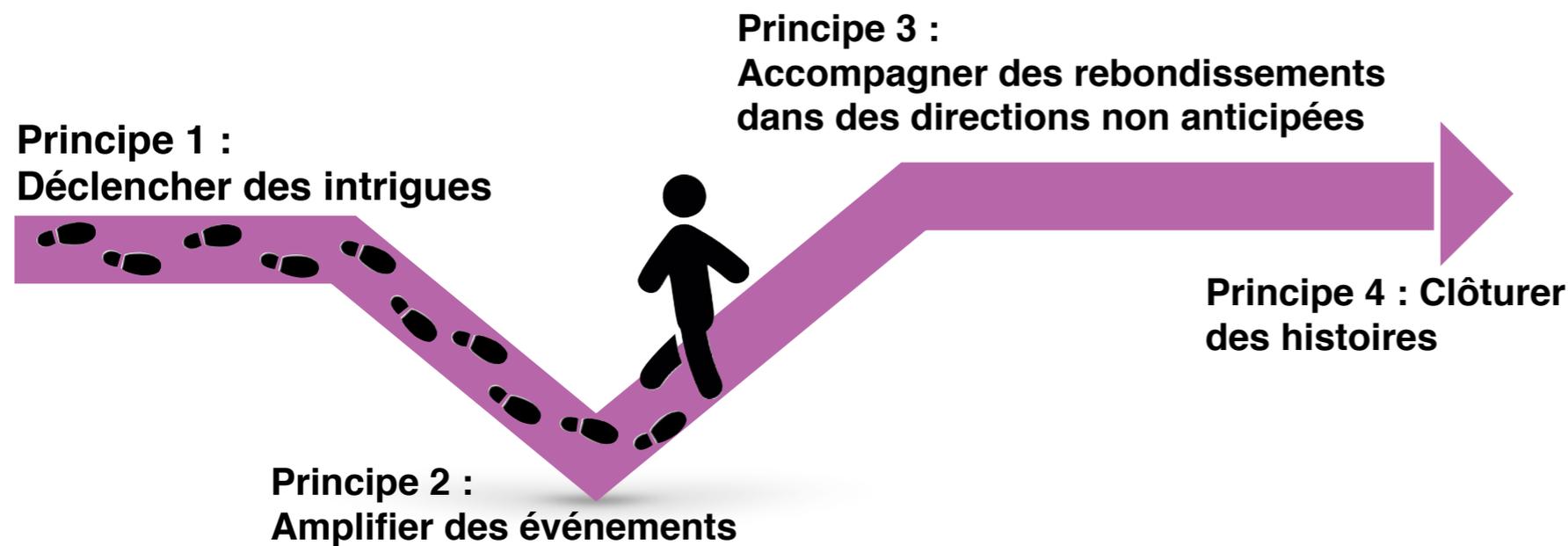
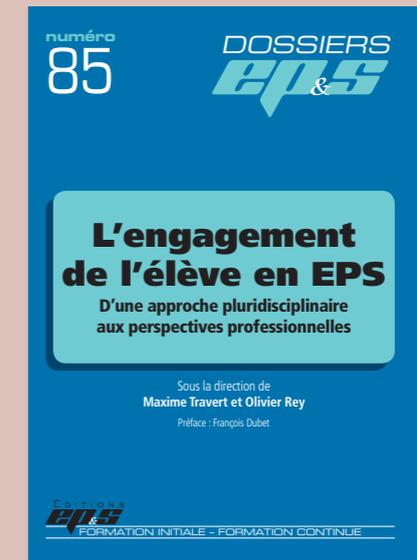
D'une approche pluridisciplinaire  
aux perspectives professionnelles

	Histoires propices à tisser du lien entre les tâches et les leçons	Histoires peu propices à tisser des liens entre les tâches et les leçons
Éléments saillants au moment de l'ouverture de l'histoire	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La découverte d'une progression présentée avec ses différentes étapes (par exemple, les étapes pour avoir le droit de grimper en tête)</li> <li>• La découverte de la perspective d'une production finale (par exemple l'échéance d'un spectacle)</li> <li>• La perception d'une relation stable avec un ou des partenaires (par exemple la possibilité de se lancer des défis avec un camarade de niveau proche)</li> <li>• La perception d'un intérêt lié à la pratique (par exemple la réussite de nouvelles voies)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La perception d'un intérêt spécifiquement lié à un dispositif d'apprentissage (par exemple la sensation liée au fait de s'assurer seul)</li> <li>• La perception d'une contrainte (par exemple l'autorité de l'enseignant, la note) imposant la réalisation d'une tâche</li> </ul>

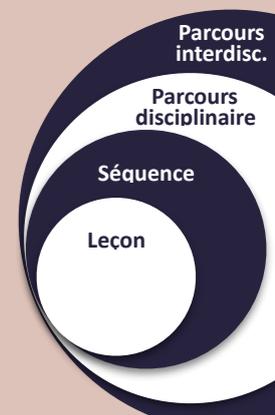


# Esquisse d'une pédagogie des histoires

Leçon 1	Leçon 2	Leçon 3	Leçon 4	Leçon 5	Leçon 6	Leçon 7	Leçon 8
Grimpe à l'aveugle Voie cotée	Auto-assurance Assurance à l'aveugle	Simple Vitesse Double Sangle	Blocs 7 Sans à-prises coups Photo	Grimpe libre (absence de l'enseignant)	Sac lesté 2 x la voie Noeud magique	Epreuve imposée Epreuve optionnelle	Fausse tête Tête aménagée Tête



Comment favoriser des histoires qui assurent une continuité d'expérience – ou dans certains cas une discontinuité d'expérience ?





TOUR D'HORIZON

ÉTUDES EMPIRIQUES

PÉDAGOGIE DES HISTOIRES



**Piste 1** : donner à voir aux élèves ce qu'ils auront à produire au terme des apprentissages

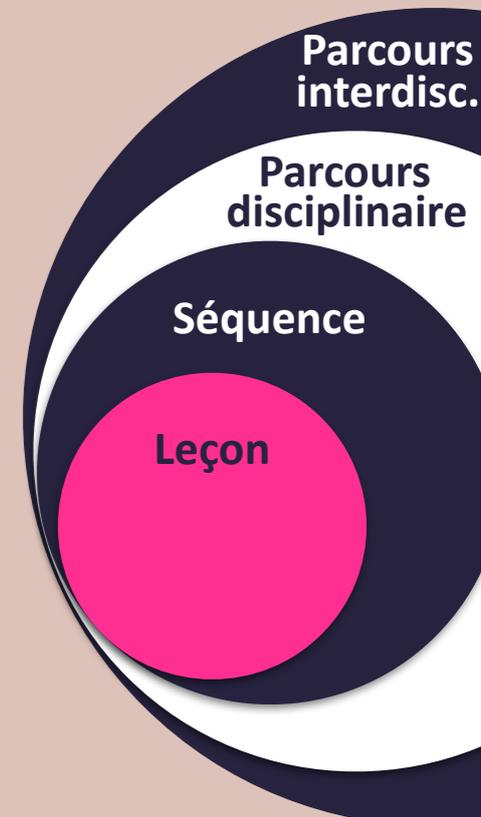
**Piste 2** : donner aux élèves la possibilité de vivre ce qui sera attendu d'eux, mais dans des conditions de réalisation simplifiées



**Principe 1 :**  
Déclencher des intrigues...



... capables de s'étaler dans le temps

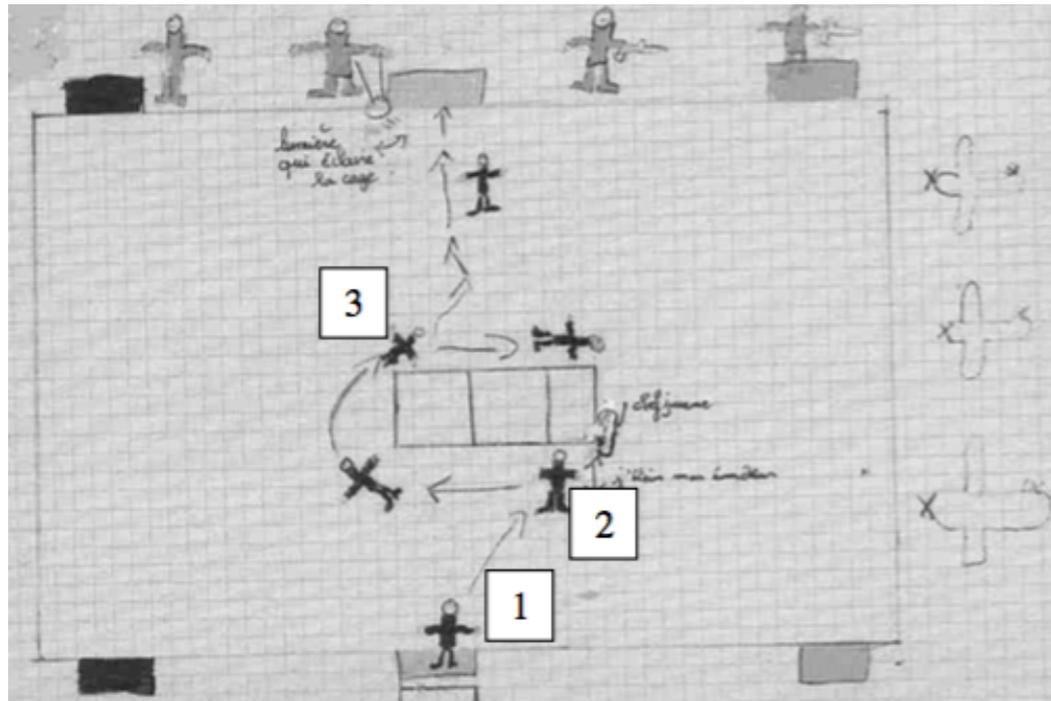




TOUR D'HORIZON

ÉTUDES EMPIRIQUES

PÉDAGOGIE DES HISTOIRES



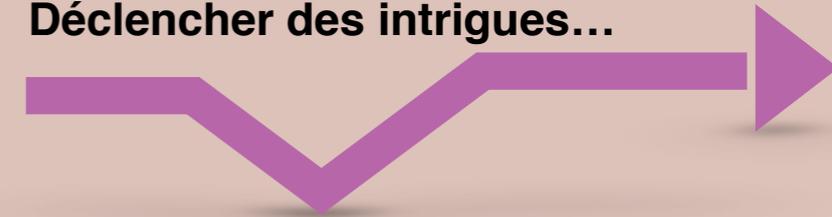
**Piste 1** : présenter et organiser la séquence comme une histoire collective dans laquelle chacun a un rôle à jouer

Potdevin, Pelayo, Maillard, & Kapusta, 2005

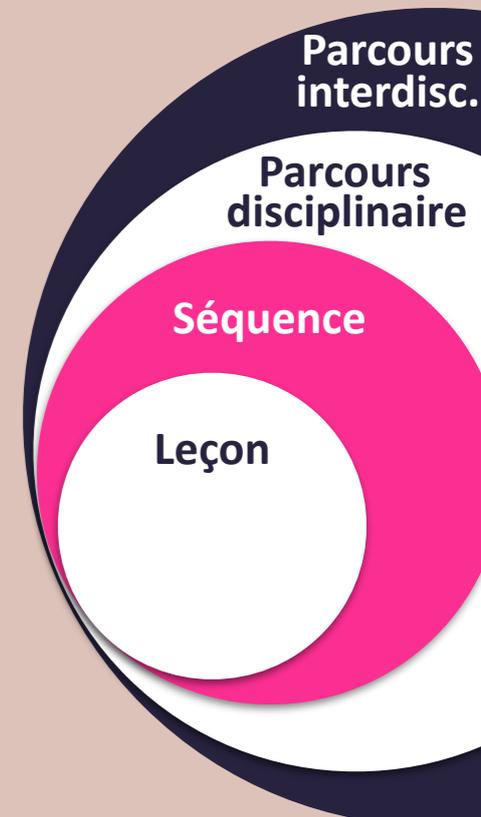
**Piste 2** : partir d'une production à enrichir à chaque leçon



**Principe 1 :**  
**Déclencher des intrigues...**



... capables de s'étaler dans le temps



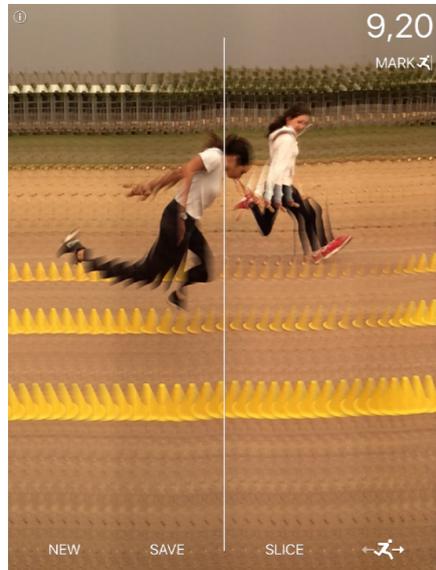


TOUR D'HORIZON

ETUDES EMPIRIQUES

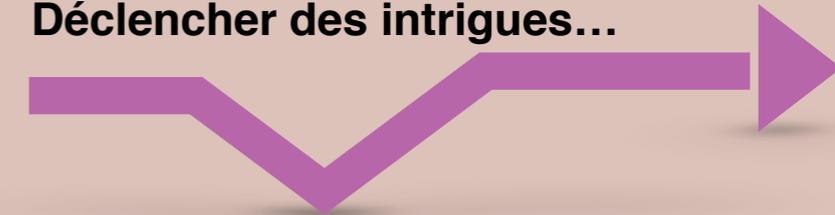
PÉDAGOGIE DES HISTOIRES

**Piste 1** : s'assurer que la continuité des AFC coïncide avec une continuité des émotions dans un même champ



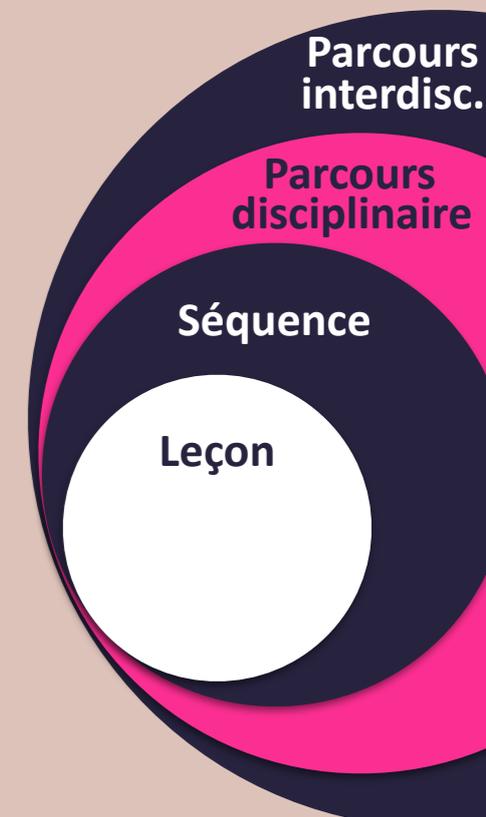
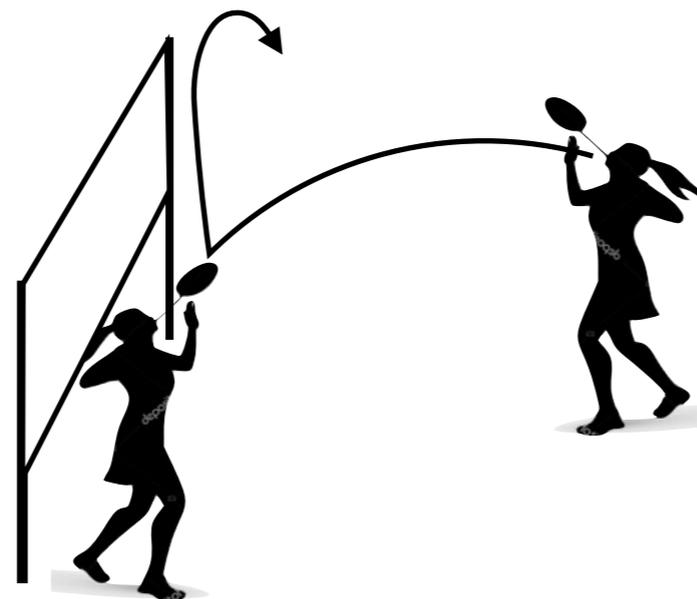
EXPÉRIENCES TYPIQUES À VIVRE DANS LES QUATRE CHAMPS D'APPRENTISSAGE				
EXPÉRIENCES TYPIQUES	SE DÉPASSER S'ÉPROUVER	S'AFFRONTER SE DÉFIER	S'AVENTURER EXPLORER	RENCONTRER PARTAGER
<b>Champ d'apprentissage 1</b>	Engagement aux limites de ses possibilités physiques, contre la montre	Opposition à des adversaires dans le cadre de concours où l'issue est incertaine		
<b>Champ d'apprentissage 2</b>		Défis médiés par la difficulté du milieu	Engagement dans un milieu inconnu, varié ou variable	
<b>Champ d'apprentissage 3</b>		Défis de figures en acrosport	Investissement d'espaces inhabituels (le monde de l'acrobatie)	Engagement dans une histoire partagée avec ses partenaires et le public
<b>Champ d'apprentissage 4</b>		Opposition à un ou plusieurs adversaires dans le cadre d'un championnat ou d'un tournoi		Aventure collective dans le cadre d'un championnat ou de la préparation d'un championnat

**Principe 1** : Déclencher des intrigues...



... capables de s'étaler dans le temps

**Piste 2** : proposer des pratiques hybrides pour connecter des activités d'un même champ





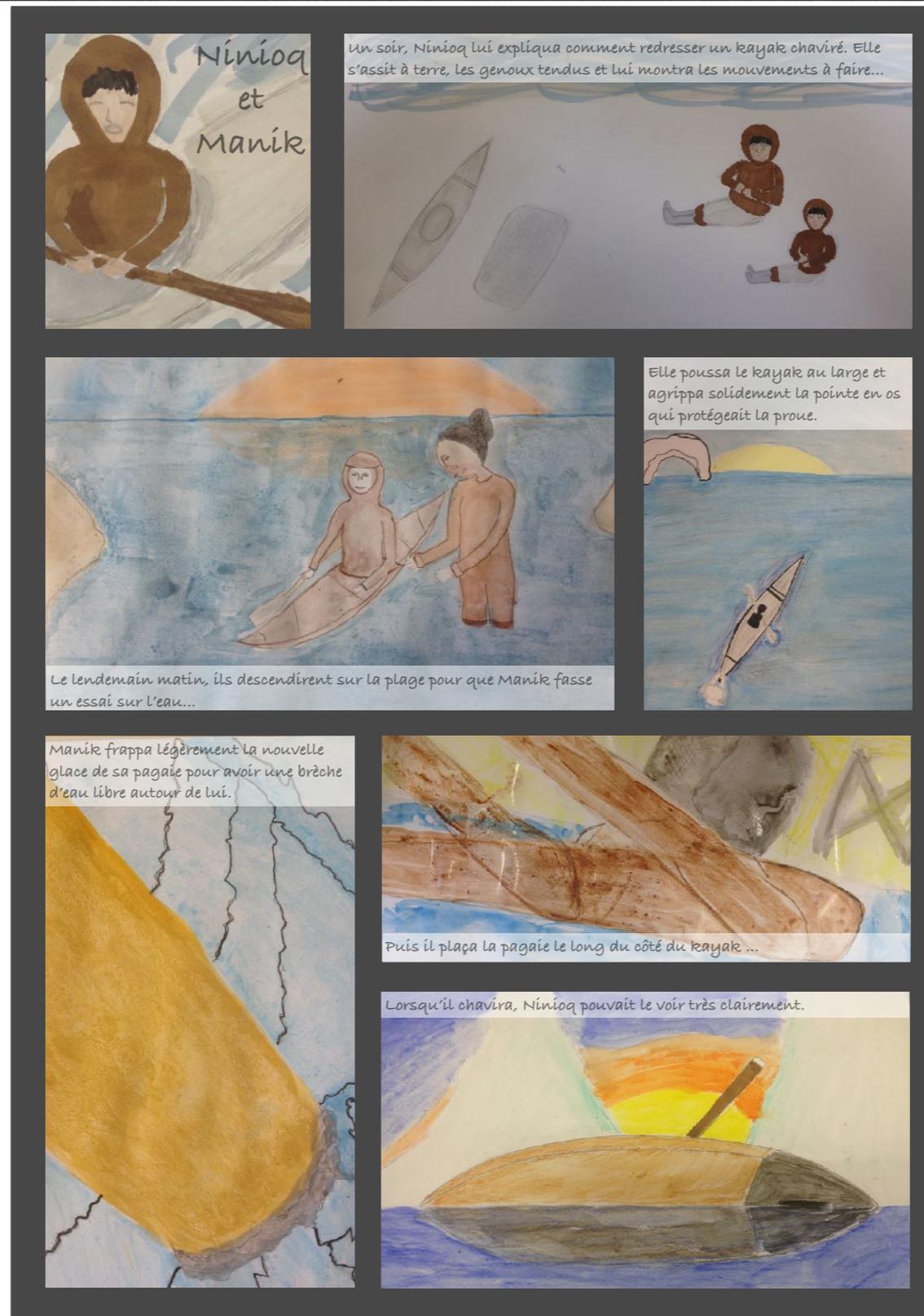
TOUR D'HORIZON

ÉTUDES EMPIRIQUES

PÉDAGOGIE DES HISTOIRES

**Piste** : exploiter la dimension « pratique » des EPI

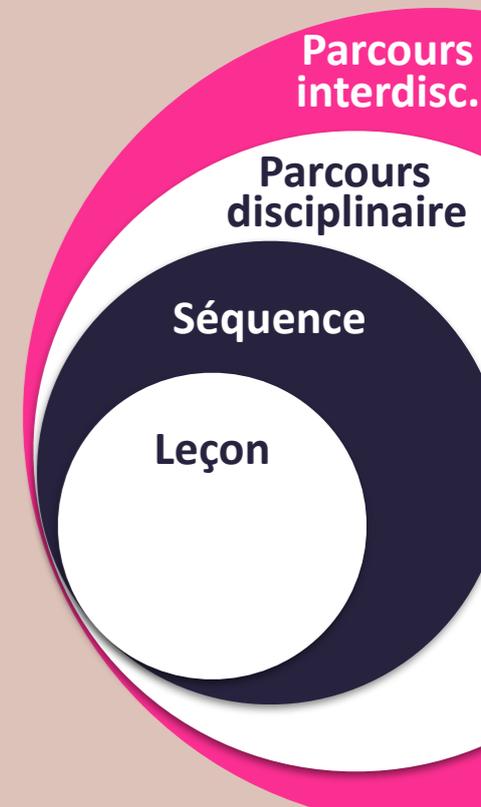
Pour produire la BD, découvrir la signification des termes, vivre les actions pour se les représenter, dessiner les scènes...



**Principe 1 :**  
Déclencher des intrigues...



... capables de s'étaler dans le temps



**Les occupations** (Dewey) : un prétexte pour assurer la continuité de l'expérience des élèves. L'exemple du magasin scolaire (Pepin, 2016)



TOUR D'HORIZON

ÉTUDES EMPIRIQUES

PÉDAGOGIE DES HISTOIRES



**Piste 1** : amplifier des événements pouvant être reconnus comme la cause d'actions jugées efficaces dans la pratique non aménagée

**Piste 2** : amplifier des événements pouvant être reconnus comme la conséquence d'actions jugées efficaces dans la pratique non aménagée

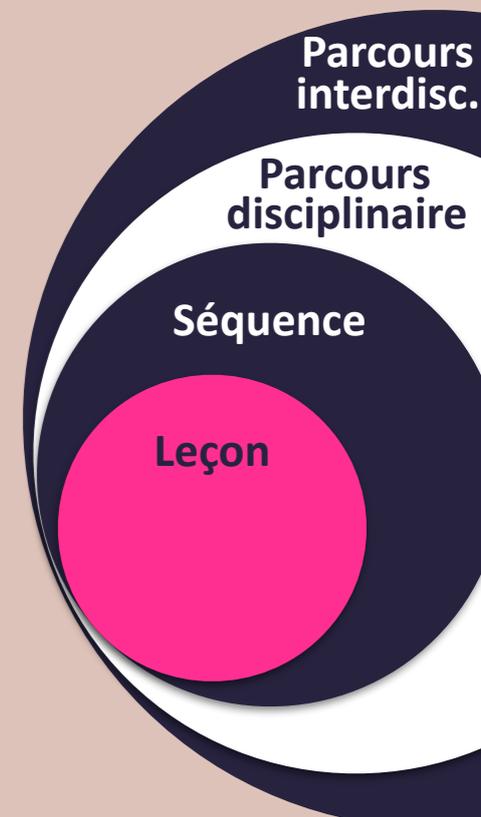


Critères artificiels, euphémisation des erreurs, scores parlants, l'accélération ou ralentissement des actions, l'augmentation ou réduction des surfaces de jeu, handicaps, l'introduction de règles du jeu... ne doivent pas introduire des événements que les élèves ne pourraient pas revivre

**Principe 2** : Amplifier des événements...



... pour perturber l'activité des élèves, encourager certaines actions





## TOUR D'HORIZON

## ÉTUDES EMPIRIQUES

## PÉDAGOGIE DES HISTOIRES

**Piste 1** : introduire des éléments perturbateurs dans un environnement familier (stabilité du lieu de pratique, stabilité des groupements)



RENCONTRES PAR CLUB EN FONCTION DES THÈMES DE LEÇON

THÈMES DE LEÇON	RENCONTRES PAR CLUB THÉMATISÉES
<p><b>1 - La continuité de l'échange</b> Pousser l'adversaire à la faute en assurant la continuité de l'échange dans une zone d'inconfort (fond du terrain)</p>	<p><b>Match par équipe à thème</b> Match par équipes en trois manches. Chaque manche, de 10 mises en jeu, oppose un joueur de chaque équipe. Le nombre de points marqués pour chaque mise en jeu correspond au nombre d'échanges réalisés pour gagner le point. Les deux élèves entraîneurs ont le droit de demander un temps mort pour conseiller leur partenaire.</p>
<p><b>2 - La rupture de l'échange</b> Être attentif au placement de son adversaire pour reconnaître et exploiter des situations favorables à la rupture de l'échange</p>	<p><b>Double avec la règle d'alternance* du tennis de table</b> Le double se déroule en 20 mises en jeu. Chaque joueur repère son adversaire direct (celui qui doit jouer ses volants). Les joueurs possèdent des maillots de couleurs différentes pour faciliter le repérage des adversaires. Un point gagné marque trois points si l'adversaire ne touche pas le volant (sinon un point). * En tennis de table, les joueurs du double frappent alternativement la balle</p>
<p><b>3 - La construction du point</b> Enchaîner des frappes pour se créer des situations favorables à la rupture de l'échange dans un espace donné</p>	<p><b>Match par équipe en continu</b> Les joueurs tournent toutes les deux mises en jeu. Un point est marqué par l'équipe lorsque le point est gagné par un volant qui tombe directement dans un des quatre carrés tracés aux quatre coins du terrain (la taille des carrés peut varier selon le niveau des joueurs). Le match est remporté lorsque trois des quatre carrés ont été atteints.</p>
<p><b>4 - La construction du point dès le service</b> Servir pour mettre en difficulté l'adversaire</p>	<p><b>Simple avec la mise en jeu d'un partenaire</b> Match par équipes en trois manches. Chaque manche, de 10 mises en jeu, oppose un joueur de chaque équipe. Les mises en jeu sont réalisées par un troisième joueur (le partenaire de celui qui est au service). Celui-ci cherche à mettre l'adversaire en difficulté dès le service.</p>
<p><b>5 - La gestion stratégique du match</b> Prendre en compte les caractéristiques du rapport de force pour déterminer une stratégie de jeu</p>	<p><b>Simple avec coups bonus</b> Après concertation avec ses entraîneurs, le joueur annonce à l'arbitre un coup bonus (smash, amortie, lob, etc.). Lorsque le joueur gagne un point avec ce coup, il remporte trois points. Le match se déroule en 10 mises en jeu. Les entraîneurs peuvent demander deux temps morts pour conseiller leur partenaire et modifier son coup bonus.</p>
<p><b>6 - La gestion du score</b> Tenir compte de l'évolution du score pour adapter la prise de risque</p>	<p><b>Comptage de type tennis avec changement de joueurs tous les jeux</b> Le comptage des points 15-30-40-jeu présente l'intérêt de jouer tous les points sans être trop distancé au score. Après chaque jeu, deux nouveaux adversaires prennent le relais pour continuer le match en cours. La rencontre est terminée quand une équipe a remporté six jeux.</p>

**Principe 2 :**  
**Amplifier des événements...**



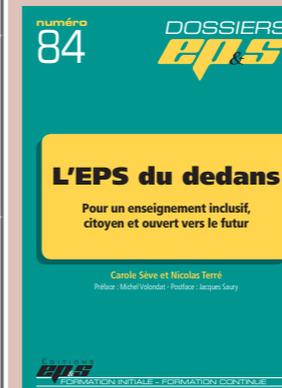
... pour perturber l'activité des élèves, encourager certaines actions

Parcours interdisc.

Parcours disciplinaire

Séquence

Leçon





## TOUR D'HORIZON

## ETUDES EMPIRIQUES

## PÉDAGOGIE DES HISTOIRES

### DES JEUX POUR APPRENDRE EN EPS

Concevoir des jeux pour apprendre en EPS, avec des dispositifs attrayants et efficaces...et parfois les diffuser sous forme de jeux de cartes ou d'applications numériques.



(du point de vue des élèves), qu'à faire en sorte que l'engagement des élèves réduise le champ des actions possibles dans le sens des objectifs visés.

#### Mettre en jeu quelque chose

Les jeux donnent l'occasion aux élèves de se fixer délibérément un horizon d'attentes à plus ou moins long terme. En dégageant autant que possible les élèves des contraintes inhérentes à l'anticipation d'échecs ou de réussites, ils génèrent chez eux un engagement gratuit, de type intrinsèque, et avec une valence émotionnelle positive. C'est ce type de procédure qui est par exemple à l'œuvre dans le jeu en ligne Foldit dont l'objectif est de faire de la recherche tout en se distrayant. En participant à ce jeu, un groupe d'une quinzaine de personnes a ainsi contribué à résoudre une énigme - liée à la structure géométrique d'une enzyme impliquée dans le sida - sur laquelle la communauté scientifique butait depuis une dizaine d'années. En EPS, nous pensons que les jeux peuvent aussi permettre aux élèves de (re) vivre la genèse de certaines techniques et techniques en mouvement.

#### « Objectif Mont-Blanc » en escalade (2<sup>e</sup> champ d'apprentissage)

##### Règle du jeu:

Ce jeu consiste à gravir symboliquement le Mont-Blanc (4810 mètres) en additionnant les performances de tous les élèves de la classe tout au long du cycle. À chaque carte correspond une contrainte que les élèves doivent intégrer pour atteindre une hauteur maximale (calculée à l'aide des plaquettes dont la première est située à 3 mètres, puis tous les mètres). Chaque élève repère la hauteur franchie en accrochant son drapeau (pince à linge de couleur) sur une cordelette à la fin de son ascension.

##### • Carte « Transport de matériel »

Transporter un sac lesté correspondant à 10 % de son poids de corps le plus haut possible.

Le sac lesté est fixé par une longe sur l'arrière du baudrier.

Objectif: rapprocher le bassin du pied de poussée et de la paroi, privilégier l'action des membres inférieurs, adopter des

##### Positions de Moindre Effort (PME)

##### • Carte « Les prises sont rares »

Atteindre une hauteur maximale après avoir utilisé 7 prises de main de son choix. Objectif: utiliser des prises de main de façon prolongée (jusqu'au bassin), pousser complètement sur les jambes pour saisir de nouvelles prises de main.

##### • Carte « Le brouillard »

Atteindre une hauteur maximale avec un foulard sur les yeux du grimpeur et de l'assureur.

Le grimpeur est assuré par deux assureurs sur des cordes indépendantes (sur deux relais différents) dont l'un deux a les yeux ouverts.

Objectif: communiquer à l'aide d'un vocabulaire univoque.

##### • Carte « Le couloir »

Atteindre une hauteur maximale en n'utilisant que les prises situées dans un couloir de 50 cm de large matérialisé par des cordelettes.

Objectif: s'opposer à des prises de main verticales en plaçant son pied de poussée (opposé à la main) sur la carre externe.

(Image 2 - Transport de matériel)

**Piste 2 :** inscrire les éléments perturbateurs comme des parties d'un jeu qui englobe toute la séquence

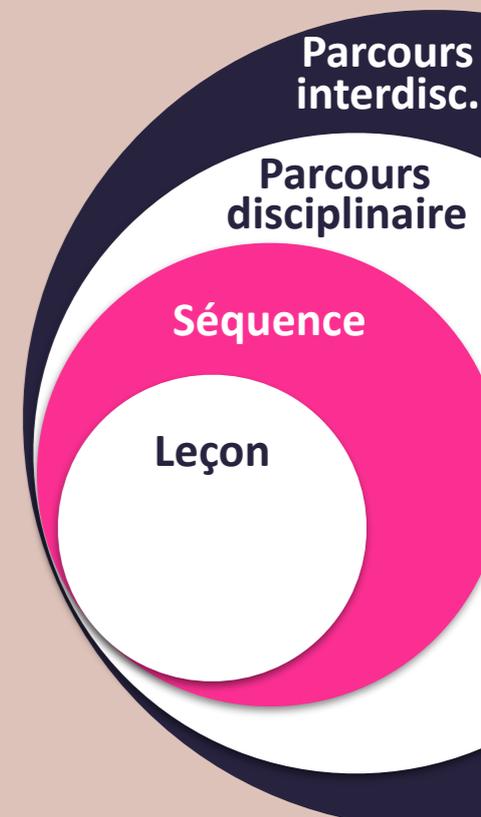


Revue EP&S n°368 - Novembre 2015

### Principe 2 : Amplifier des événements...



... pour perturber l'activité des élèves, encourager certaines actions





## TOUR D'HORIZON

## ÉTUDES EMPIRIQUES

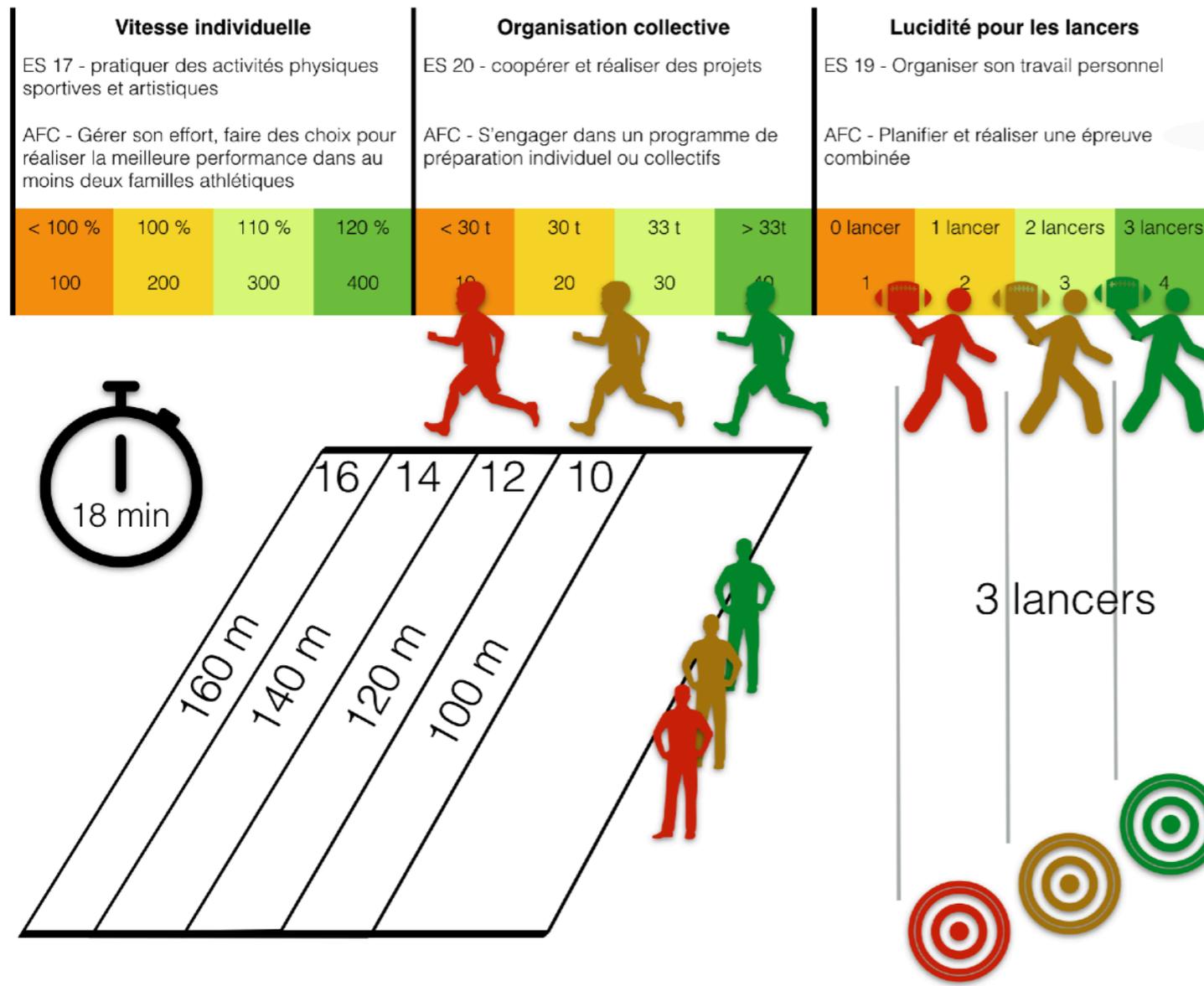
## PÉDAGOGIE DES HISTOIRES

**Piste** : introduire des éléments perturbateurs dans un environnement familier (stabilité des lieux, stabilité des groupements, normes communes, etc.)

**Principe 2 :**  
**Amplifier des événements...**



... pour perturber l'activité des élèves,  
encourager certaines actions

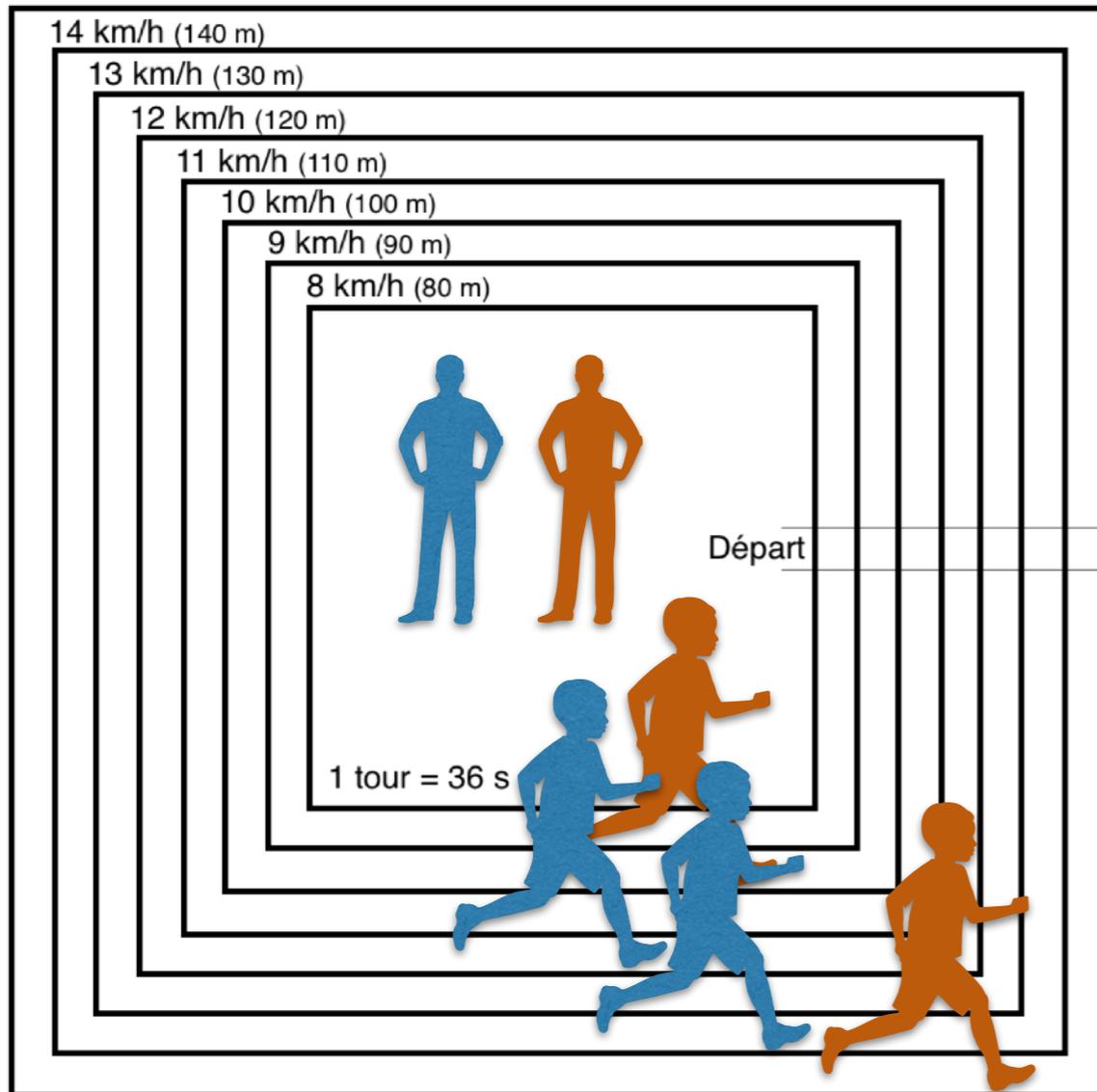




TOUR D'HORIZON

ÉTUDES EMPIRIQUES

PÉDAGOGIE DES HISTOIRES



8 km/h = 8 pts

9 km/h = 9 pts

...

Valide si dans la zone  
au coup de sifflet

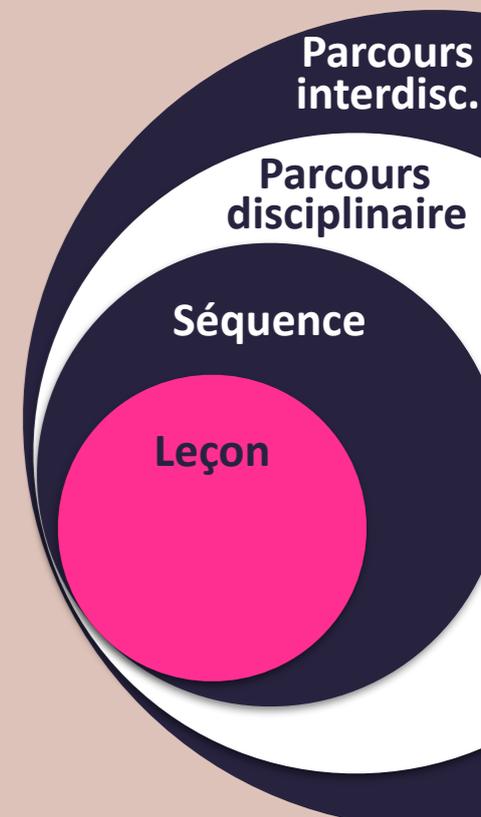
Max 1 en zone d'O<sub>2</sub>

**Principe 3 :**  
**Accompagner des rebondissements**



... exploiter les histoires qui durent et  
qui se développent en marge des  
prévisions de l'enseignant

**Piste 1** : laisser des marges de liberté pour générer des défis stimulants





Établissement Ma page d'accueil EPI Vie scolaire Cahier de textes Messagerie e-lyco Gestionnaire de favoris FOLIOS\_PROFES

Vous êtes ici : Accueil > Classes > Classe 3D > Blog

Blog Forum

### Flag Foot - Evaluation

**À toi de faire la preuve de tes compétences en flag foot !**

En t'aidant de la vidéo, choisis les tentatives les plus valorisantes pour toi pour répondre aux trois questions suivantes.



#### Evaluation Flag Foot

À partir de la vidéo, observe les tentatives qui correspondent à ton équipe. Retiens en trois pour montrer ce que tu sais faire en relation avec les trois attendus suivants.

**1. Equipe (\*)**

**2. Attendu 1 : maîtriser des techniques (lancers et courses) pour réaliser des actions décisives ou mettre son équipe en situation favorable.**

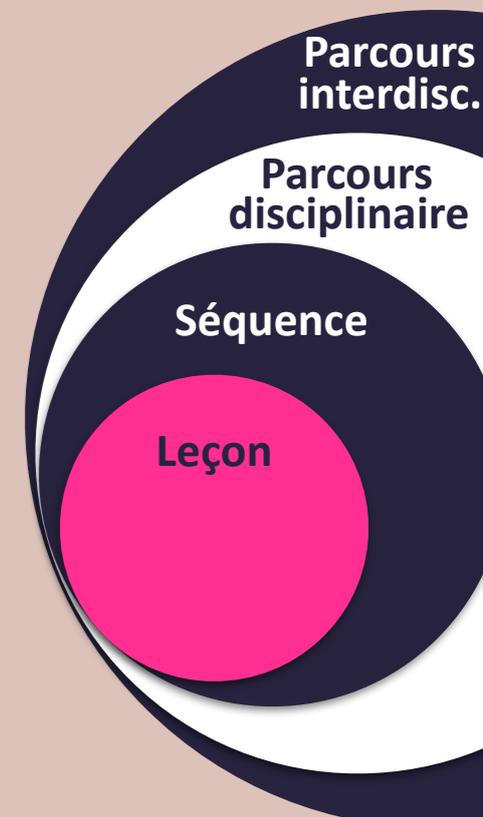
Limité à 1000 caractères

Aide : Indique le numéro de la tentative et commente là en montrant ce que tu sais faire (et éventuellement ce que tu aurais pu faire pour être plus efficace).

### Principe 3 : Accompagner des rebondissements



... exploiter les histoires qui durent et qui se développent en marge des prévisions de l'enseignant



**Piste 2** : accepter que les élèves soient marqués par des expériences singulières



Établissement Ma page d'accueil EPI Vie scolaire Cahier de textes Messagerie e-lyco Gestionnaire de favoris FOLIOS\_PROFS

Vous êtes ici : Formulaires > Diffusions > Détails

[Retour](#) Evaluation Flag Foot

**[-] Informations**

Type de formulaire	Authentifié
Réponse modifiable	Oui
Afficher la synthèse aux répondants	Non
Accès aux réponses	TERRE NICOLAS
Notification	Non
Diffusion	Blog - le 19/10/2016 à 21h58 <a href="#">Voir l'article</a>

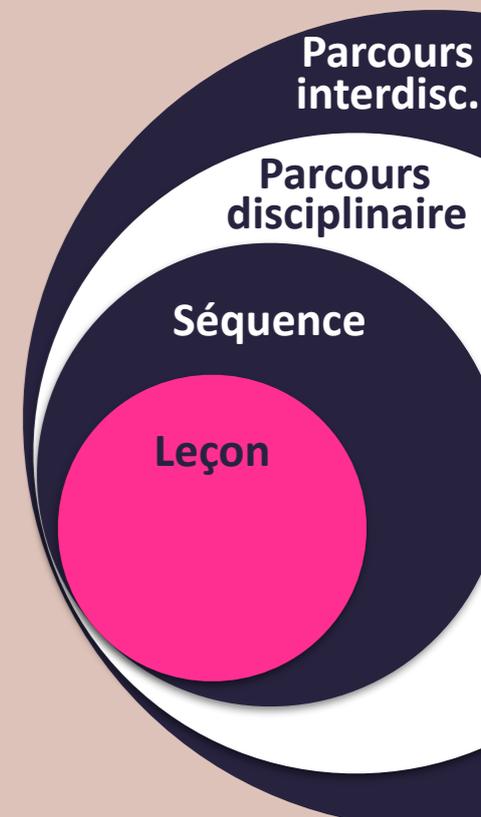
**Répondants**

Répondants	Equipe	Contenu
<b>Attendu 1 : maîtriser des techniques (lancers et courses) pour réaliser des actions décisives ou mettre son équipe en situation favorable.</b>		
Flavie	Jaune	tentative 2: course pour attirer les defenseurs sur moi et enfin faire une passe pour marquer un point
Anna	Jaune	Tentative 7 : Lors de cette tentative, j'ai esquivé un défenseur et suis partie en courant le plus loin possible pour faire avancer le ballon et si possible, traverser le ligne de milieu de terrain. Malheureusement, deux défenseurs sont arrivés sur moi et m'ont bloquée. J'ai tenté une passe à Zoé, mais les défenseurs m'empêchaient de le faire correctement, et elle n'a pas réussi à la rattraper. Malgré cela, il aurait été dommage de ne pas tenter cette échappée vers l'avant.
Zoé	Jaune	tentative 11. Dans cette tentative Guillaume me passe le ballon car je suis démarqué, mais comme Marguerite est défend sur moi je le passe à Anna. J'aurais pu garder le ballon plus longtemps en courant et en esquivant Marguerite. J'ai su faire une passe mais pas en courant.
Guillaume	Jaune	Tentative 3: je recupere la balle avant de feinter une passe pour fixer un défenseur et par la suite transmettre le ballon dans la course. Tentative 4: je me place a l'aille pour étirer la défense, ensuite ma course rentrante puis sortante me permet de me démarquer, je reçois la balle dans la course et je vais marquer. (tentative 6 aussi)

**Principe 3 :  
Accompagner des rebondissements**



... exploiter les histoires qui durent et qui se développent en marge des prévisions de l'enseignant



**Piste 2** : accepter que les élèves soient marqués par des expériences singulières



TOUR D'HORIZON

ÉTUDES EMPIRIQUES

PÉDAGOGIE DES HISTOIRES

**Piste** : Enquêter sur des histoires potentielles

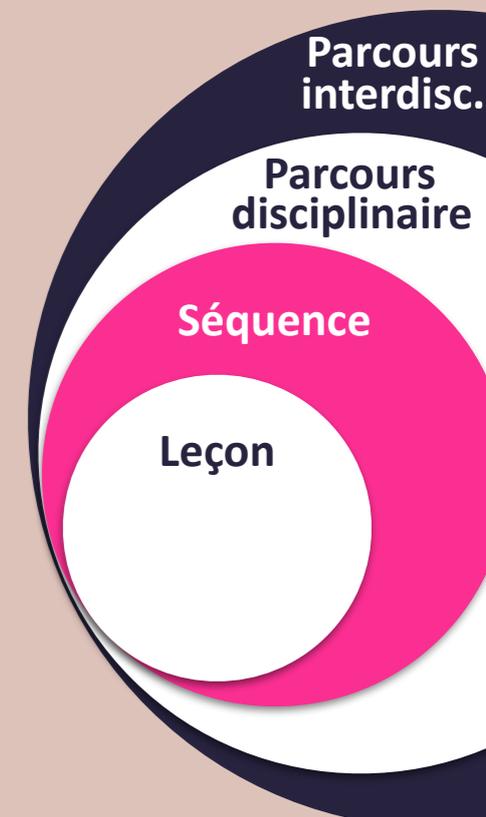


Tendre l'oreille - Proposer des questionnaires hédonistes  
Ouvrir des espaces de récits

**Principe 3 :**  
**Accompagner des rebondissements**



... exploiter les histoires qui durent et  
qui se développent en marge des  
prévisions de l'enseignant





**Piste** : Donner la possibilité aux élèves de garder des traces d'expériences marquantes

Votre réponse x

### Compétences du socle commun

Tout au long de l'année, indique les compétences que tu penses maîtriser en précisant deux éléments :

- le **contexte** (la matière, le projet, le devoir, l'activité, la situation...) dans lequel tu as fait la preuve de cette compétence ;
- **ce que tu as fait pour réussir** (les connaissances, les actions, les choix, les productions...).

Tu peux revenir autant de fois que tu veux sur ce livret de compétences, remplacer ce que tu as déjà écrit par autre chose, etc.

Tu peux utiliser n'importe quelle matière, projet, moment de la vie scolaire, etc. Essaie de t'appuyer sur les situations qui ont eu le plus de valeur pour toi, celles dans lesquelles tu as démontré ton meilleur niveau de réalisation.

#### 1. Langue française : s'exprimer à l'oral

Limité à 800 caractères

#### 2. Langue française : comprendre des énoncés oraux (discours, débats, etc.)

Limité à 800 caractères

#### 3. Langue française : lire et comprendre l'écrit (texte littéraire, texte long)

Page 1 / 8

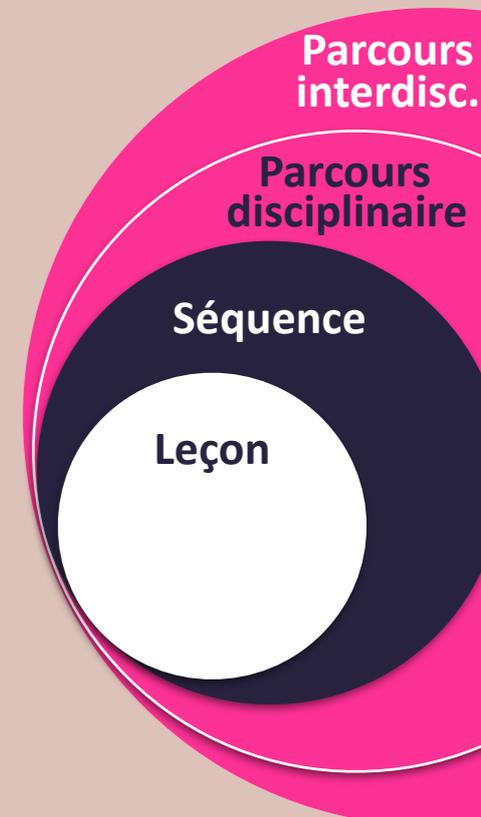
Suivant Fermer

Répondants	Langue française : s'exprimer à l'oral	Langue française : écrire
Zoé	En E.M.C,nous avons réalisé un débat sur le droit de vote.J'ai fait des recherche sur les arguments pour et contre .Ensuite je les exposé à l'oral durant le débat en prenant conte de ceux qu'on dit les autres : en approfondissant leur réponses ou en rebondissant sur un autre sujet .	En français ,j'ai réaliser une rédaction sur la rencontre de mon double dans vingt ans.Pour réussir j'ai fait un brouillon après avoir lu et surligner le sujet dans le quelle j'ai exposé toute les facette que je voulait faire ressortir dans la rédaction.Ensuite je les est classé dans un tableau en deux catégorie: -moi aujourd'hui -moi dans vingt ans Puis en classe j'ai rédiger les élément du brouillon sou la forme de description ,de dialogue et de narration.
Aubin	Avec Edouard nous avons joués une super pièce de théâtre en fin d'année dernière et très récemment nous avons tourné un petit film en musique.	J'ai toujours eu des bonnes notes en rédaction.

## Principe 3 : Accompagner des rebondissements



... exploiter les histoires qui durent et qui se développent en marge des prévisions de l'enseignant





TOUR D'HORIZON

ÉTUDES EMPIRIQUES

PÉDAGOGIE DES HISTOIRES

**Piste** : annoncer le nouveau contexte de pratique pour ouvrir des histoires compatibles avec les nouvelles modalités de pratique

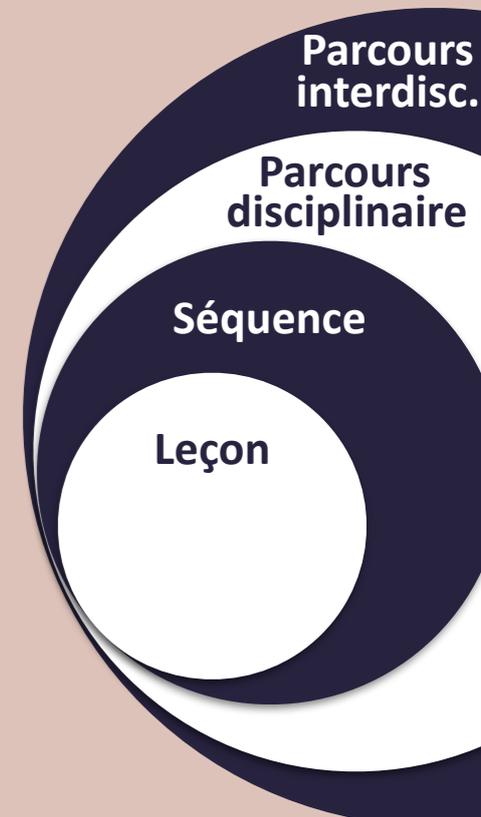


**Principe 4 :**  
**Clôturer des histoires...**



... pour déconnecter des expériences

Cf. Ouvrir de nouvelles intrigues





TOUR D'HORIZON

ETUDES EMPIRIQUES

PÉDAGOGIE DES HISTOIRES

# Esquisse d'une pédagogie des histoires

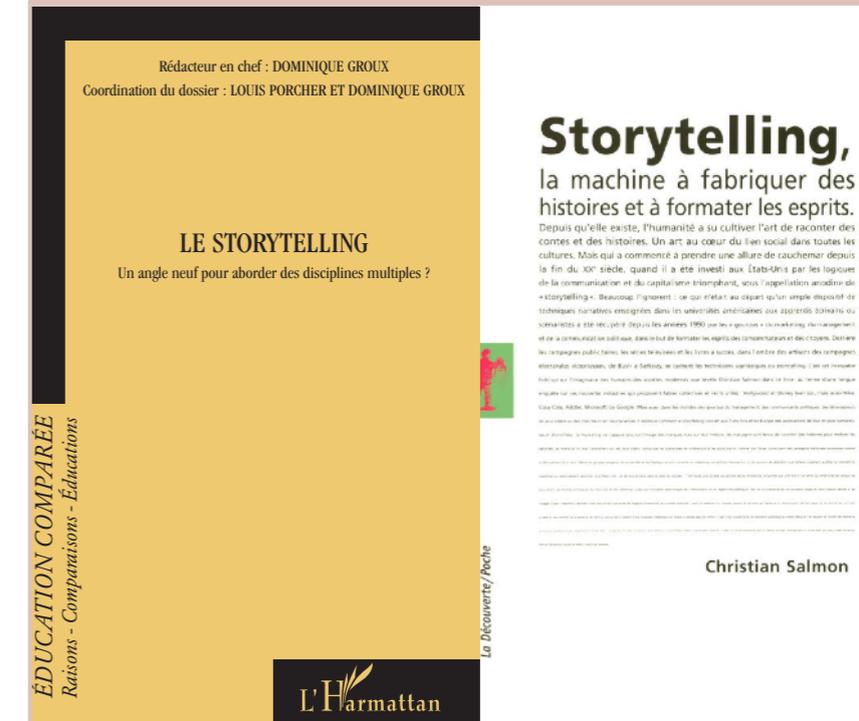
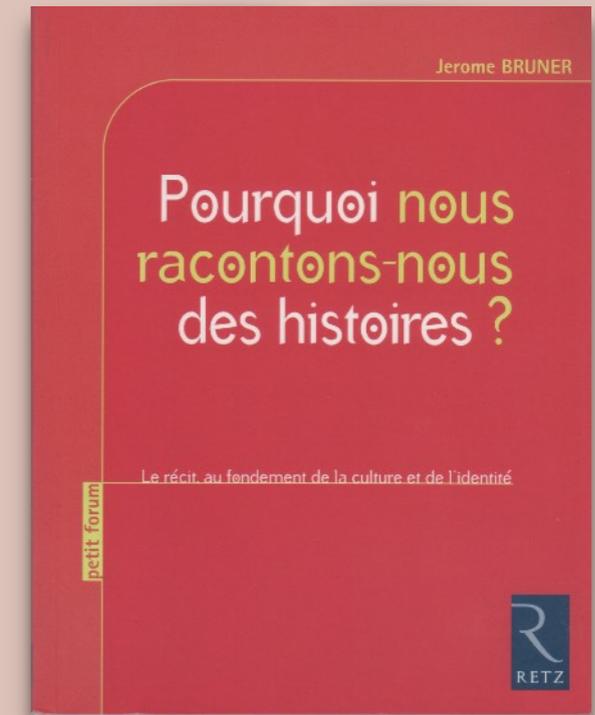
Leçon 1	Leçon 2	Leçon 3	Leçon 4	Leçon 5	Leçon 6	Leçon 7	Leçon 8										
Grimpe à l'aveugle	Voie cotée	Auto-assurance	Assurance à l'aveugle	Simple Vitesse	Double Sangle	Blocs	7 Sans à-prises coups	Photo	Grimpe libre (absence de l'enseignant)	Sac lesté	2 x la voie	Noeud magique	Epreuve imposée	Epreuve optionnelle	Fausse tête	Tête aménagée	Tête

**Principe 1 :**  
Déclencher des intrigues

**Principe 2 :**  
Amplifier des événements

**Principe 3 :**  
Accompagner des rebondissements dans des directions non anticipées

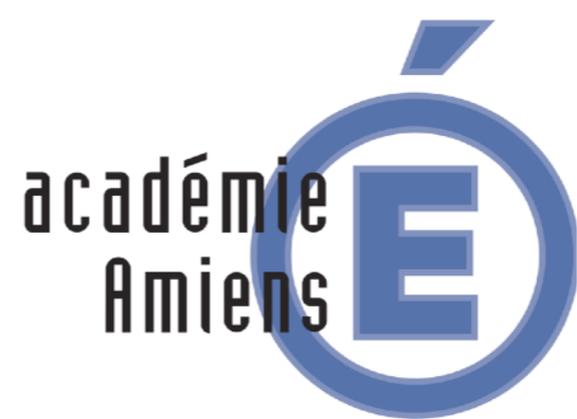
**Principe 4 :** Clôturer des histoires





# FORUM EPS 2017

# Merci de votre attention



## BLOG

<http://nicolasterre.wixsite.com/education-physique>

