

EPS

TD n°3 Master 2 « alternant »

Thème : création d'un module



EDUCATION
PHYSIQUE ET
SPORTIVE



Qu'est-ce qu'un module ?

C'est un **projet** (une **chaîne**) pour passer d'un **point de départ** (*De ce que sait faire l'élève ...*) à un **point d'arrivée** (*...à ce que l'on voudrait que les élèves sachent faire*) dans un contexte précis (*durée, lieux, conditions d'enseignement*)

DE ...

- Ce que savent faire les élèves



... A ...

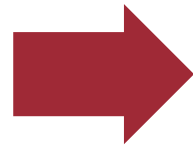
- Ce que l'on espère qu'ils acquièrent

Contexte
D'enseignement

Comment est structuré un module ?

1^{ère} étape

- Phase d'exploration, de découverte (pour l'élève) et d'observation (pour l'enseignant)



2^{ème} étape

- Phase de structuration
- Passer DE ...A ...



3^{ème} étape

- Phase de réinvestissement et d'évaluation

Comment élaborer un module ?

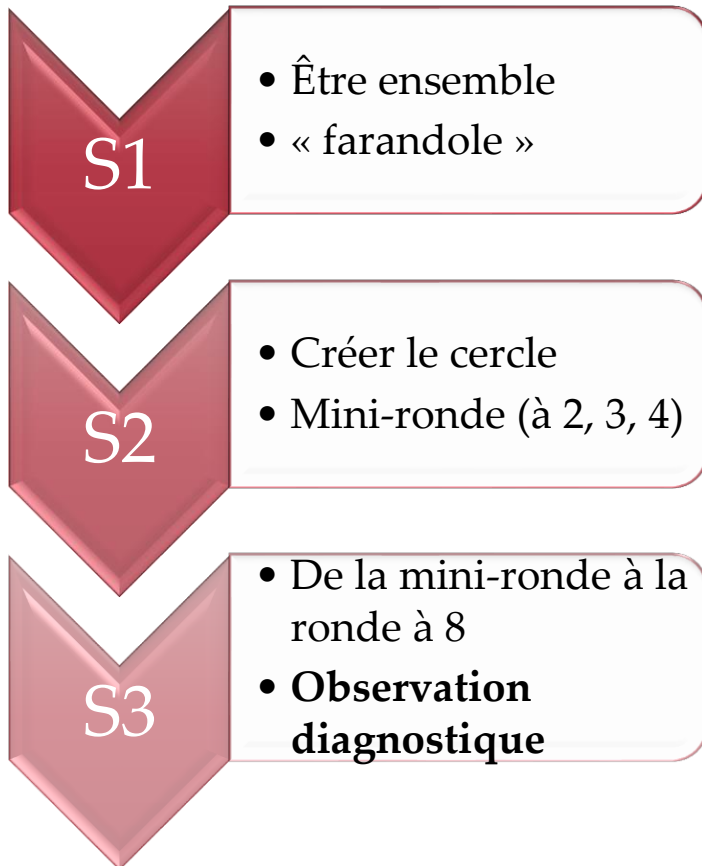
- Créer un module passe par plusieurs étapes qui permettent de créer cette chaîne solide et cohérente

Étape n°1 : prévoir et préparer la phase d'exploration / découverte / observation

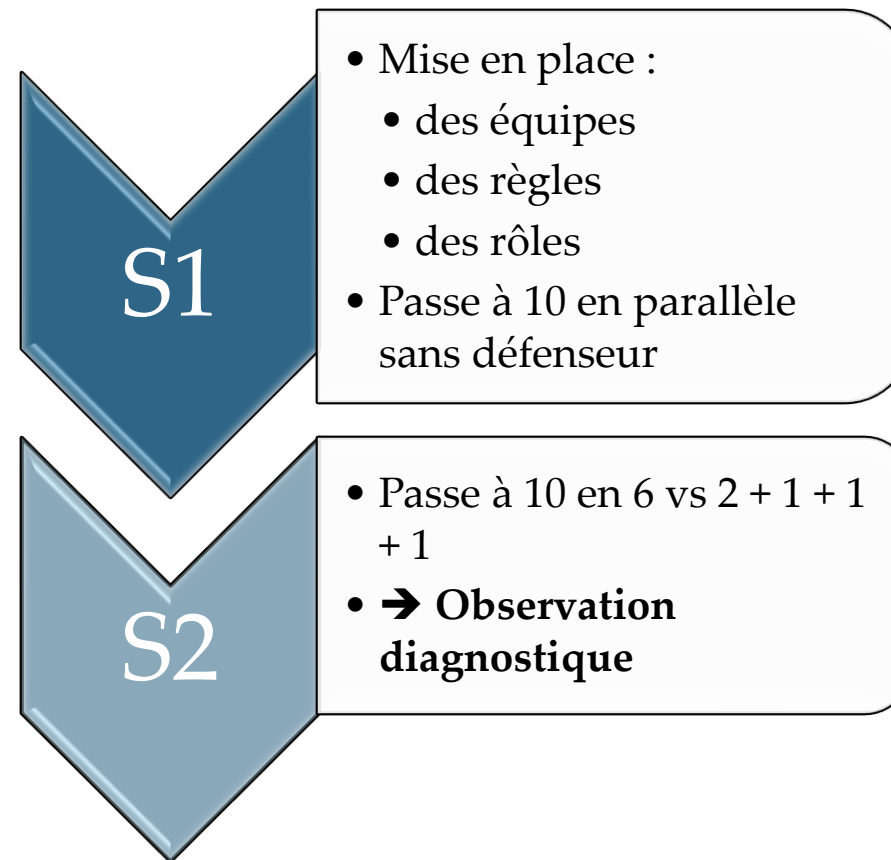
- Il s'agira :
 - D'enrôler les élèves → Les faire rentrer dans l'activité
 - De mettre en place certains prérequis
 - De mettre en place les cadres (les règles de fonctionnement, de groupe, de l'activité) et les rôles
 - De mettre en place une situation propice à l'observation initiale des élèves
 - D'observer les élèves
- Durée : 1 à 3 leçons selon l'APSA et le niveau (cycle 1 > cycle 3)

Quelques exemples :

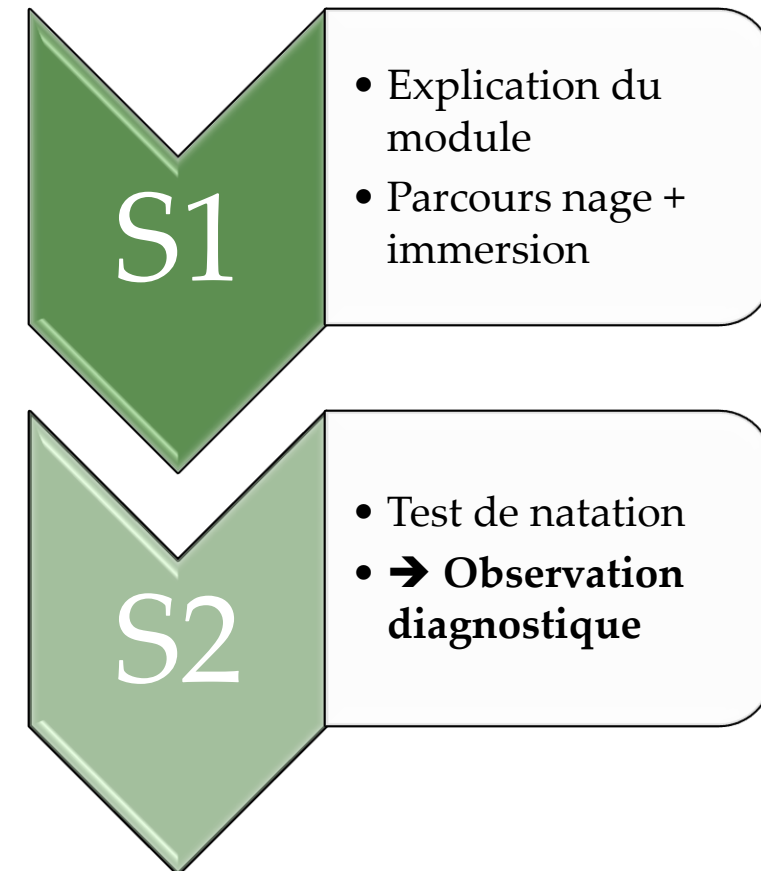
Danse Cycle 1



Jeux collectifs Cycle 2



Natation Cycle 3



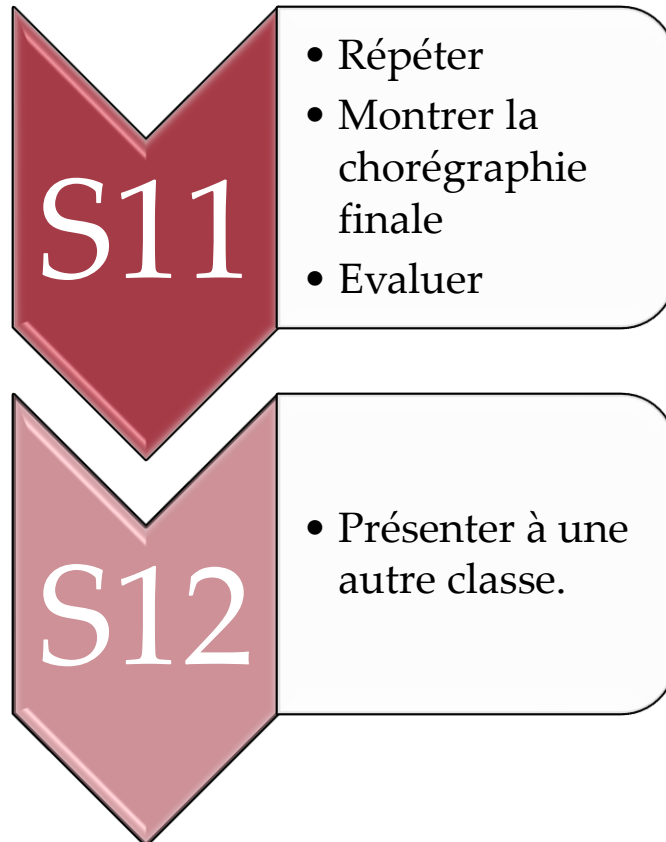
Étape n°2 : en fonction des observations
faites, se fixer ce que l'on vise

→ Phase de réinvestissement et d'évaluation

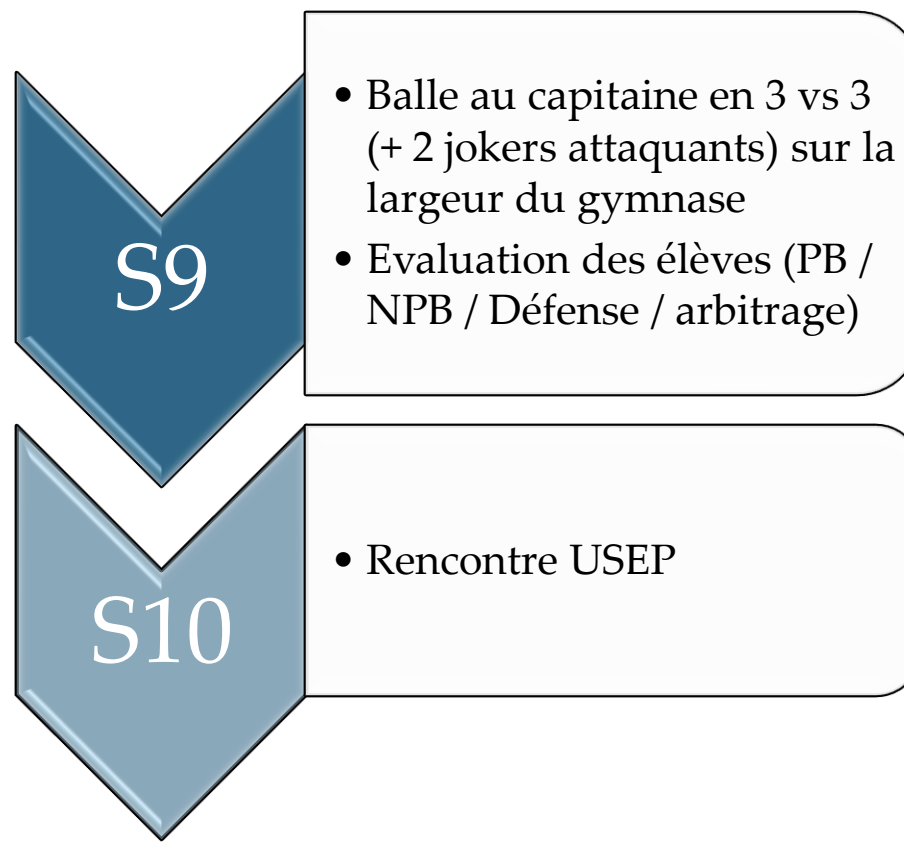
- Il s'agira :
 - De penser aux comportements attendus dans les différents rôles des élèves
 - De penser à la situation finale permettant que les élèves mettent en pratique ce qu'ils auront appris.
 - De penser éventuellement à une situation de réinvestissement (par exemple : olympiade en athlétisme, rencontre en jeux collectifs, démonstration en danse, test ou parcours final en natation, etc.)
- Durée : 1 à 2 séances

Quelques exemples :

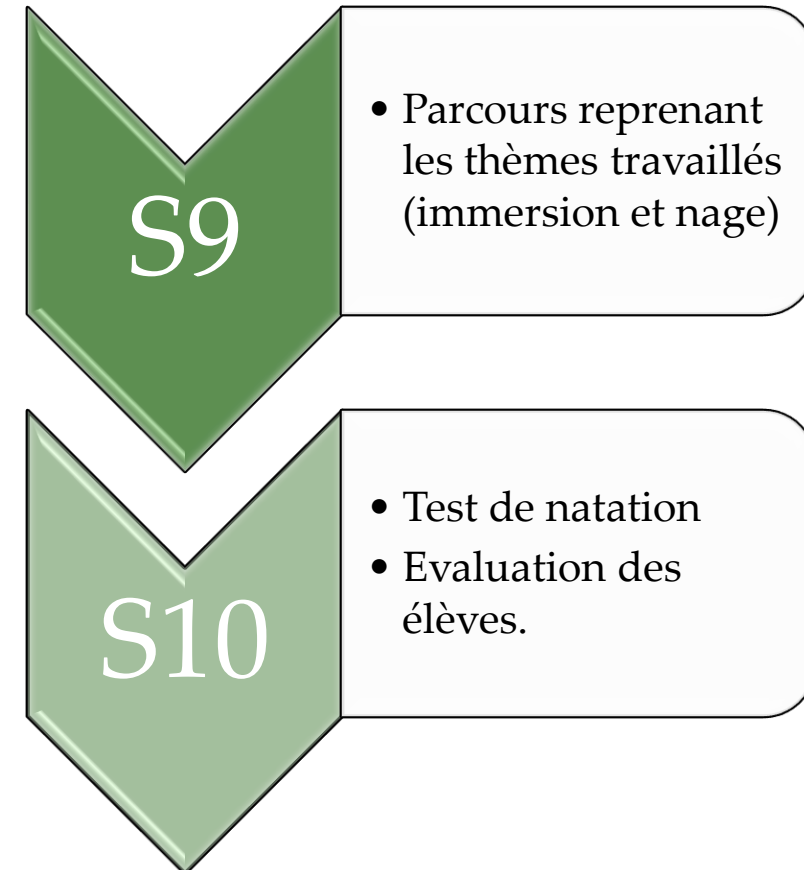
Danse Cycle 1



Jeux collectifs Cycle 2

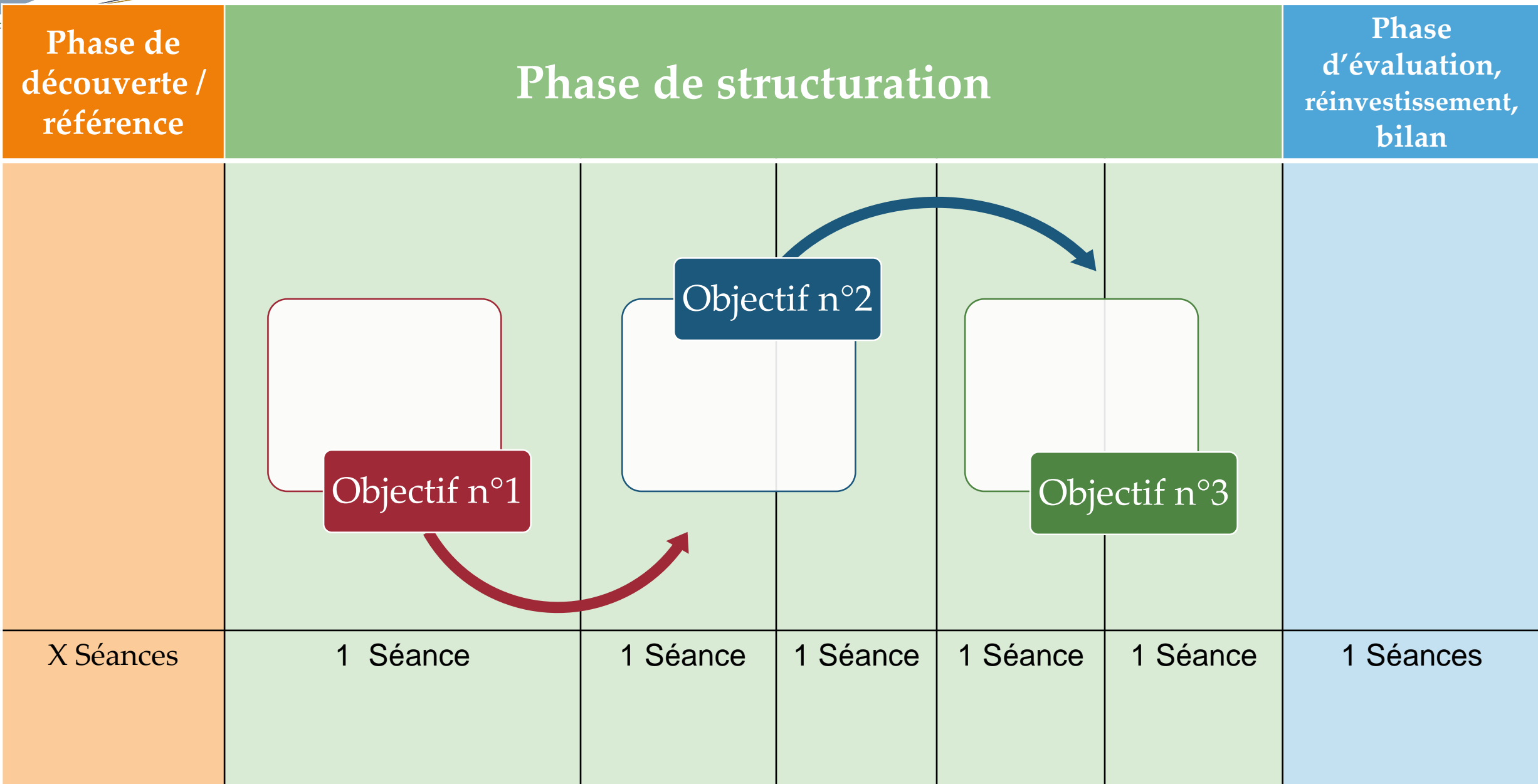


Natation Cycle 3

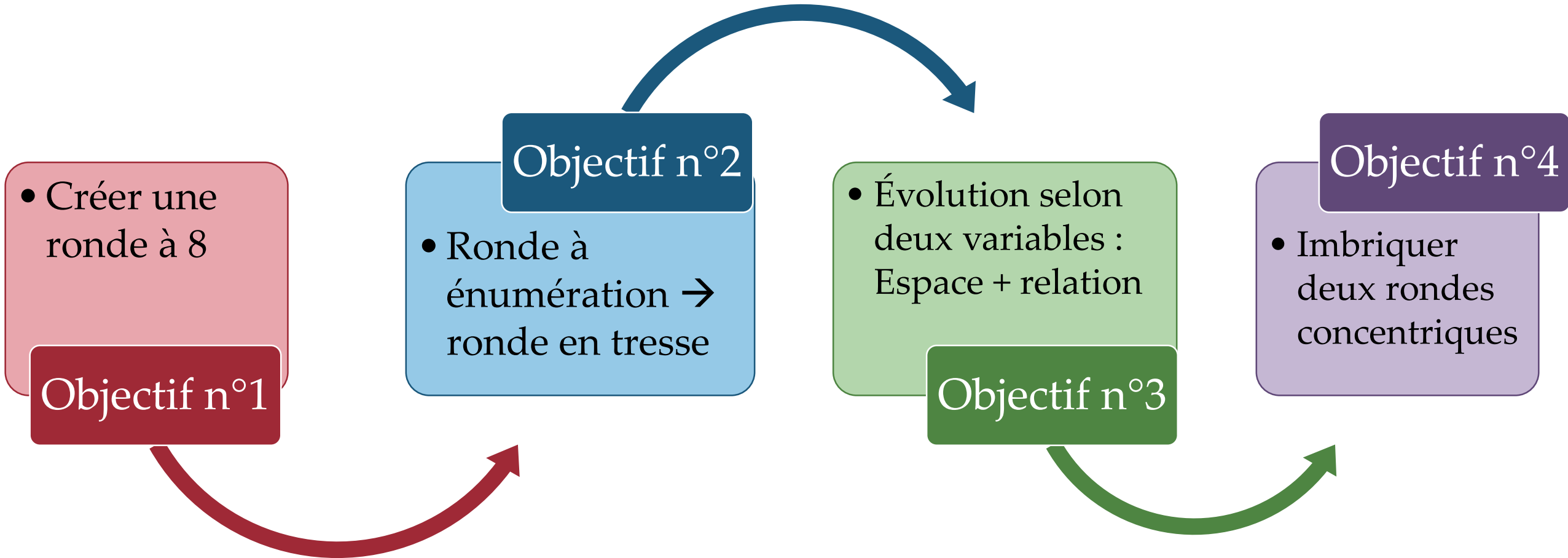


Étape n°3 : déterminer des étapes pour passer du constat de début de séquence aux comportements souhaités

- Il s'agira :
 - De se demander ce que les élèves ont à acquérir pour atteindre le niveau souhaité dans chacun des rôles visés.
 - De déterminer des étapes dans ces acquisitions



Quelques exemples : Danse cycle 1



Quelques exemples : jeux collectifs cycle 2

- NPB : être a distance de passe + recevoir le ballon
- PB : repérer et passer avec peu de défenseur sans perdre la balle

Objectif n°1

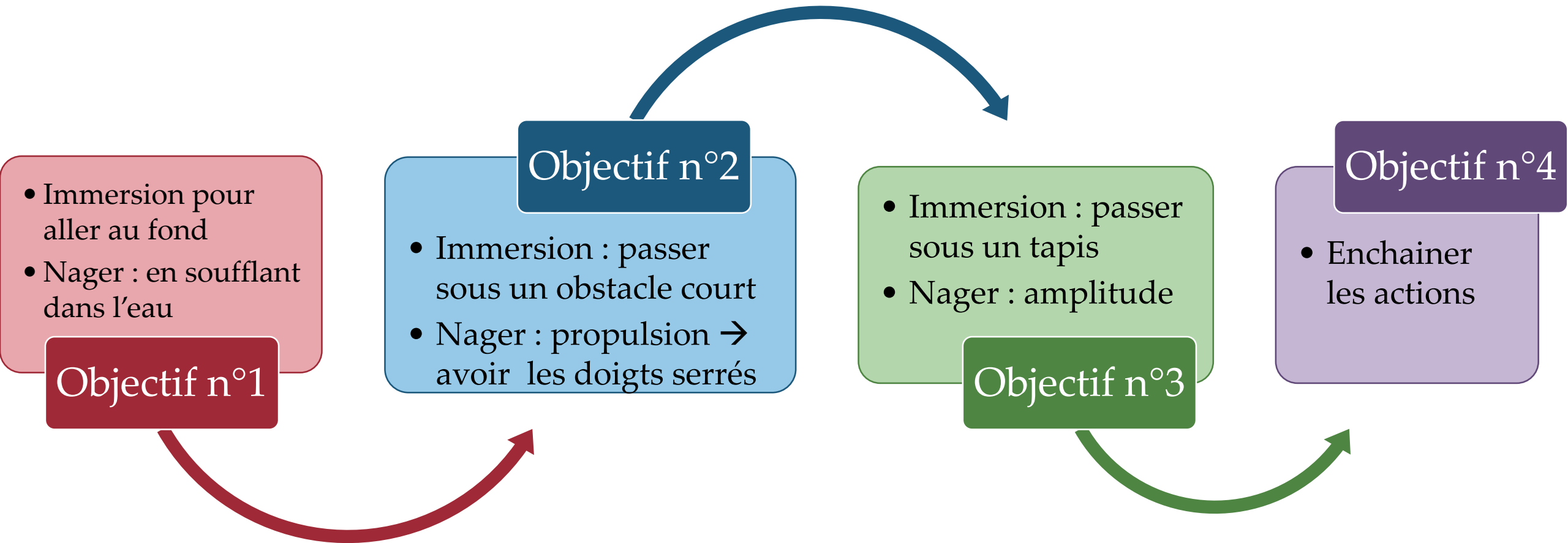
Objectif n°2

- NPB : idem + s'éloigner d'un défenseur : notion d'espace libre et d'alignement (PB - D - NPB)
- PB : choisir entre se déplacer ou passer

- NPB : Se démarquer pour aider
- PB : progresser vers la cible ou passer vers le joueur le mieux placé

Objectif n°3

Quelques exemples : Natation cycle 3



Étape n°4 : Pour chaque objectif, déterminer ce qu'il y a à apprendre (le contenu d'apprentissage) et mettre en place une situation d'apprentissage

- Il s'agira :
 - De cibler pour chaque séance 1 objectif spécifique à travailler (« cibler »)
 - De choisir, créer une situation d'apprentissage (« habiller »)

Quelques exemples : Natation cycle 3

- Immersion : passer sous un obstacle court
- Nager : Propulsion appuis doigts serrés

Objectif n°2

→ 2 séances

Séance n°1

- Immersion : passer sous la perche puis sous le trou de phoque avec aide et pause courte
- Propulsion : Identifier la meilleure position des doigts

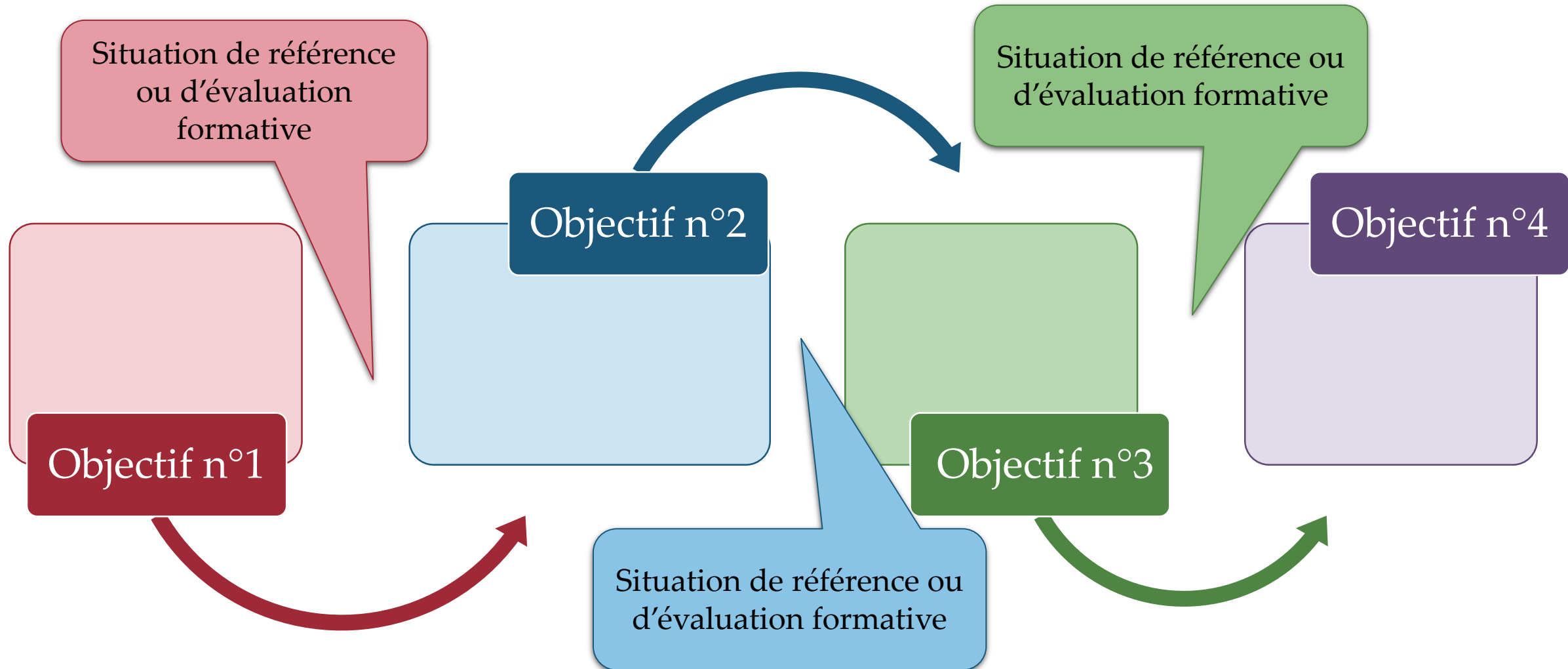
Séance n°2

- Immersion : nage + immersion sans reprise d'appuis
- Propulsion : nager avec les doigts serrés

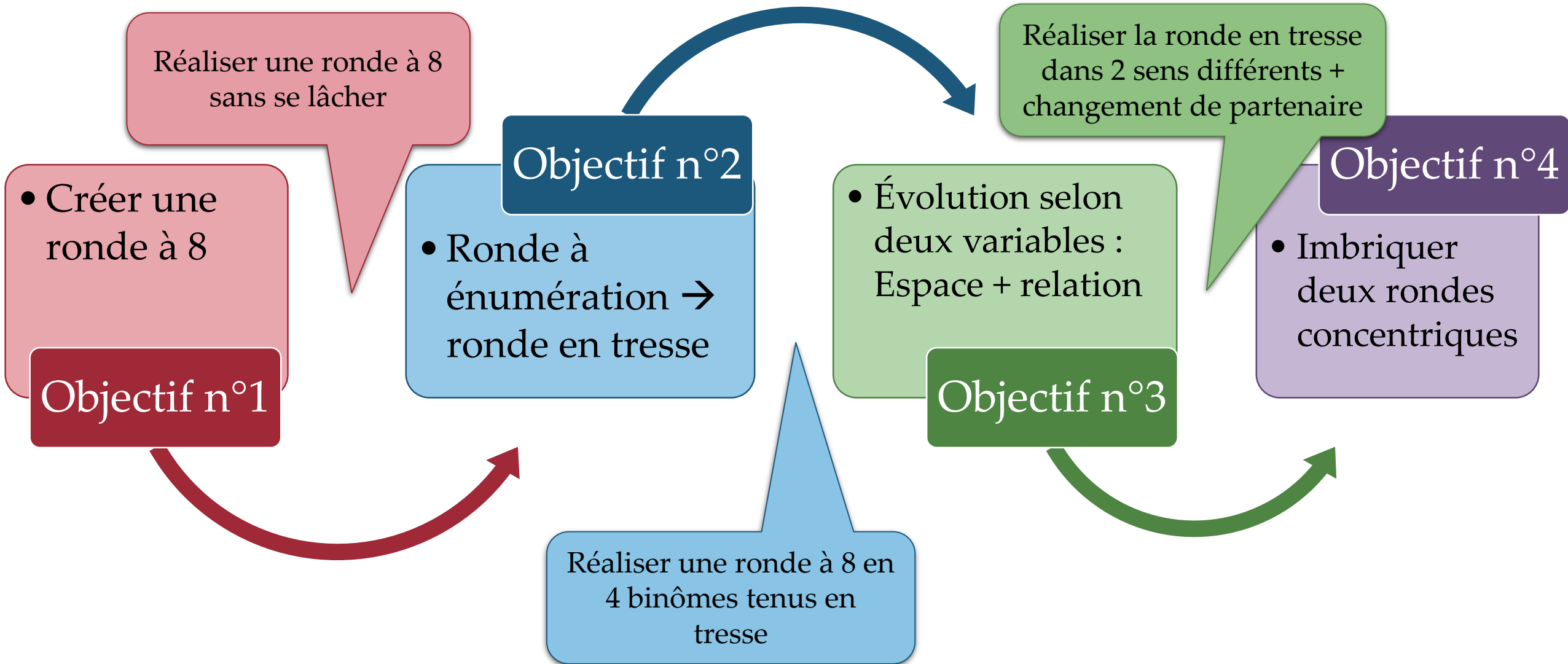
Étape n°4 bis : Déterminer à la fin de chaque objectif une situation permettant de valider les savoirs acquis

- Il s'agira :
 - De déterminer une situation de référence ou une situation d'évaluation formative
 - De définir comment observer les savoirs abordés durant la période où l'on a abordé l'objectif
 - De l'intégrer lors de la dernière séance de l'objectif visé

Étape n°4 bis : Déterminer à la fin de chaque objectif une situation permettant de valider les savoirs acquis



Quelques exemples : Danse cycle 1



Quelques exemples : jeux collectifs cycle 2

Passes à 10 en 4 vs 1 ou 2

- NPB : être à distance de passe + recevoir le ballon
- PB : repérer et passer avec peu de défenseur sans perdre la balle

Objectif n°1

Passes à 10 « épervier » en 4 vs 1 + 1 + 1 + 1

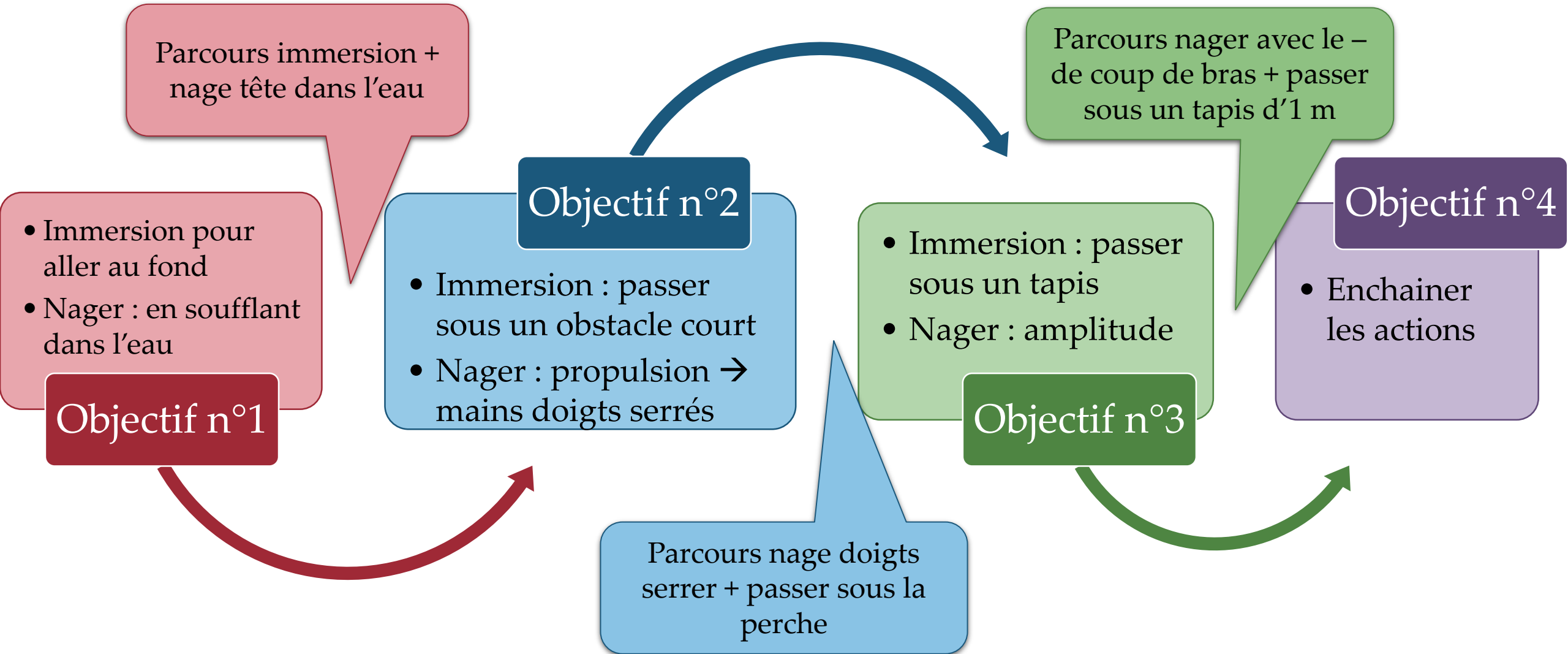
Objectif n°2

- NPB : idem + s'éloigner d'un défenseur : notion d'espace libre et d'alignement (PB - D - NPB)
- PB : choisir entre se déplacer ou passer

- NPB : Se démarquer pour aider
- PB : progresser vers la cible ou passer vers le joueur le mieux placé

Objectif n°3

Quelques exemples : Natation cycle 3



Des questions ?

- Si pas de question ... à vous de produire.