JUIN 2015

ECOLE SUPERIEUR DU PROFESSORAT ET DE L'EDUCATION
ACADEMIE DE LA NOUVELLE-CALEDONIE

CONSTRUIRE UNE SITUATION COMPLEXE EN EDUCATION PHYSIQUE et SPORTIVE

Jimmy PEBELLIER
PROFESSEUR D'EPS

Elle doit …	Justifications …
Etre authentique et inédite	Pour être compétent, il faut être capable de **s'adapter à diverses situations** (Rey, Carette, Defrance et Kahn, 2006). Lorsqu'il s'agit d'évaluer le degré de développement des compétences, le caractère **authentique d'une situation s'inscrit au premier plan** (Laurier, 2005; Scallon, 2004; Tardif, 2006; Wiggins, 1993). Wiggins est le précurseur du concept d'authenticité en matière d'évaluation et d'apprentissage. Pour lui, **une tâche est authentique si elle soumet, sous la forme d'une problématique, des défis** et des rôles à jouer, tout comme les ambiguïtés se présentant dans la vie. Cela prépare les élèves à affronter des problèmes de tous les jours (Wiggins, 1990). Un apprentissage est signifiant et **assure la compréhension lorsqu'il peut explorer des questions essentielles et en mobiliser les apprentissages dans de nouveaux contextes** (McTighe, Seif & Wiggins, 2004).
S'inscrire dans la même famille de situation.	Pour ce niveau d'apprentissage (élèves de 6ème) il s'agit de complexifier, pas de compliquer la situation pour l'élève.
Confronter l'élève à un problème.	Construire un élève réflexif, capable de **mobiliser, sélectionner ses ressources par rapport au contexte et au problème** rencontré. Selon Legendre, (2005), Scallon, (2004) et Roegiers, (2003) la situation-problème constitue une tâche complexe, de niveau cognitif élevé, qui pose des défis, notamment celui de la **mobilisation des ressources.**
Mettre en jeu plusieurs ressources.	Une compétence est un « un savoir-agir fondé sur la **mobilisation et l'utilisation efficace d'un ensemble de ressources »** Perrenoud (cité dans Boutin et Julien, 2000) ainsi que de Le Boterf, (cité dans Scallon, 2004) Pour Roegiers, (2003) « mobiliser des ressources » signifie articuler des savoirs et des savoir-faire, c'est-à-dire **les combiner** pour effectuer une production attendue.
Etre scénarisée (signifiante)	Donner du SENS à l'élève avec une contextualisation réaliste, en adéquation avec le monde réel. Selon Sousa, (2002) une situation signifiante aura beaucoup plus de chance d'être **stockée dans la mémoire à long terme**, **favorisant ainsi le transfert dans d'autres contextes.** La signifiance a un lien étroit avec les représentations de l'élève, l'état du développement de ses connaissances et le contexte de la situation dans lequel se joue l'apprentissage. Scallon, (2005) mentionne que le caractère signifiant contribue à motiver l'élève et à susciter son intérêt, en lui proposant un défi raisonnable. Durand & Chouinard, (2006) précisent que **plus la situation se rapproche du réel** de la vie de l'élève et qu'elle nécessite la prise en compte de ses préoccupations, **plus elle l'incitera à s'investir** dans les apprentissages à réaliser. La signifiance joue donc un rôle important dans la motivation. Selon Scallon, (2004) le niveau élevé de mobilisation de ressources d'une situation complexe dépasse l'application ou l'utilisation de connaissances puisqu'il est question d'une transformation de savoirs et de savoir-faire. Le caractère signifiant de situations complexes offre généralement un contexte **porteur de sens** pour l'élève, alors que son **caractère authentique correspond à une situation non fictive** qui se retrouve dans la vraie vie.

BUT

Construire et évaluer une ou des compétences

,

CONSTRUIRE UNE SITUATION COMPLEXE EN **EPS**

Jimmy PEBELLIER, Professeur d'EPS

Etape 1 : Planifier *les étapes* de la compétence sous forme de verbes d'actions

ETAPE 1 Situation complexe d'apprentissage	ETAPE 2 Situation complexe d'apprentissage	ETAPE 3 Situation complexe d'apprentissage	ETAPE 4 Situation complexe d'évaluation
S'engager, Se déplacer et S'adapter	S'engager, ***Se déplacer*** et S'adapter	S'engager, Se déplacer et ***S'adapter***	S'engager, Se déplacer et S'adapter

Etape 2 : Pour chaque étape, planifier *les sous-étapes* de la compétence (à partir de la fiche ressources Eduscol)

ETAPE 3 Situation complexe d'apprentissage
S'engager, Se déplacer et ***S'adapter***
A - Adapter son allure au terrain **B -** Adapter son allure à son camarade **C -** S'adapter au terrain en échangeant avec son partenaire

Etape 3 : Pour chaque sous-étape, décliner les *prérequis* que l'élève doit avoir pour l'atteindre

De quoi l'élève aura besoin pour résoudre la situation problème ?

ETAPE 3 Situation complexe d'apprentissage
S'engager, Se déplacer et ***S'adapter***
A - Adapter son allure au terrain
- Connaissance sur la lecture de carte en amont et pendant le déplacement (étape 2) - Connaissance sur soi

Etape 4 : Identifier *le pas en avant* à franchir pour atteindre la sous-compétence = l'objet d'enseignement

ETAPE 3 Situation complexe d'apprentissage
S'engager, Se déplacer et ***S'adapter***
A - Adapter son allure au terrain
- Connaissance sur soi

Etape 5 : Identifier *les connaissances, capacités et attitudes* que l'élève aura besoin pour construire cette sous-étape

ETAPE 3 Situation complexe d'apprentissage		
S'engager, Se déplacer et ***S'adapter***		
A - Adapter son allure au terrain - Connaissance sur soi		
CO	CAP	ATT
Sur environnement : décodage éléments de planimétrie Sur soi : état de forme – capacités physiques …	S'adapter son allure /r au terrain et ses ressources	Collaborer avec son camarade

Etape 6 : Annoncer les *transformations visées au niveau moteur et méthodologique et social*

Niveau moteur	Niveau méthodologique	Niveau social

Etape 7 : Construire sa situation complexe à l'aide des *indicateurs*

Authentique & Inédite	Zone de la carte jamais explorée
Même famille de situation	Environnement proche des situations précédentes
IM misent en jeu	Naturalise / Interpersonnelle …
Le problème à résoudre	Trouver 6 balises en 15' sans marcher, ni s'arrêter
Mon scénario	Au cours d'une chasse au trésor …

Etape 8 : Calibrer les indicateurs d'acquisition de la compétence : *critères de réussite et de réalisation*

Etape 9 : Identifier *le(s) processus et la procédure(s) d'apprentissage* le plus efficient

Etape 10 : Construire les consignes sous formes *d'étapes didactiques*

1	S'organiser :
2	Concevoir :
3	Tester :
4	Analyser :

Elaborer ces étapes permet de construire une démarche réflexive pertinente et cohérente pour l'élève

10a : Prévoir une *complexification* si l'élève atteint, avant les autres, la compétence attendue

5	Concevoir :
6	Réaliser :
7	Comparer :
8	Analyser :

10b : Prévoir une *simplification* si l'élève n'arrive pas à atteindre la compétence = *« les coups de pouces »*

5	Concevoir :
6	Réaliser :
7	Comparer :
8	Analyser :

Il ne s'agit pas ici de donner la solution, mais de guider l'élève à construire la réponse

Etape 11 : Prévoir les *supports de travail* nécessaire à la réalisation de cette situation complexe

CP	Activité	CA

Compétences visée du socle commun			

Etablissement	Classe	Date	Leçon n°

Etape n°	Sous-étape

Objet d'enseignement		
Connaissances	**Capacités**	**Attitudes**

Transformations visées		
Niveau moteur	Niveau méthodologique	Niveau social

	Description des Indicateurs de la construction d'une SC			
Authentique & Inédite				
Même famille de situation				
IM misent en jeu				
Le problème à résoudre				
Mon scénario				

Calibrer les Indicateurs d'acquisition de la compétence	
Critère(s) de réussite	Critère(s) de réalisation

Etape	Les consignes : étapes didactiques du scénario	
1	S'organiser :	
2	Concevoir :	
3	Tester :	
4	Analyser :	
	L'élève atteint la compétence => complexification Nouvelle boucle avec des critères plus élevés	L'élève n'atteint pas la compétence => coups de pouces Nouvelle boucle avec les mêmes critères
5	Concevoir un nouveau projet de déplacement qui tient compte des contraintes plus élevées :	Concevoir un nouveau projet de déplacement qui tient compte de l'analyse :
6	Réaliser :	Réaliser :
7	Comparer :	Comparer :
8	Analyser :	Analyser :
	L'élève atteint la compétence => complexification Nouvelle boucle avec des critères plus élevés	L'élève n'atteint pas la compétence => coups de pouces Nouvelle boucle

Les coups de pouces : aides à la résolution		
Etape	Problème(s) rencontré(s) par l'élève ?	Les coups de pouces ? - Quelle procédure ?
1		
2		
3		

Les supports de travail : matériels …

EXEMPLE D'UNE SITUATION COMPLEXE EN **COURSE D'ORIENTATION – NIVEAU 1**

JIMMY PEBELLIER, PROFESSEUR D'EPS

CP	Activité	CA
Se déplacer en s'adaptant à des environnements variés et incertains	Course d'orientation	Niveau 1 : Choisir et conduire un déplacement pour trouver des balises, à l'aide d'une carte, en utilisant essentiellement des lignes directrices simples dans un milieu nettement circonscrit. Gérer l'alternance des efforts. Respecter les règles de sécurité et l'environnement.

Compétences visée du socle commun			
C 1	**C 3**	**C 6**	**C 7**
Employer un vocabulaire précis et adapté à la CO pour être compris et répondre aux questions.	Extraire d'une carte les informations utiles à l'élaboration du projet.	Juger : observer et évaluer simplement.	S'intégrer et coopérer dans un projet collectif.

Etablissement	Classe	Date	Leçon n°
Collège Ondémia	6ème		

Etape n°3	Sous-étape
S'adapter	Adapter son allure par rapport au terrain

Objet d'enseignement		
Adapter son allure à la planimétrie en construisant des connaissances sur soi		
Connaissances	**Capacités**	**Attitudes**
Sur l'environnement : planimétrie, météo … Sur lui : état de forme, capacités physiques …	Adapter son allure à la planimétrie.	Oser s'engager (…) dans un milieu peu connu. Collaborer avec son partenaire.

Transformations visées	
Niveau moteur	Niveau méthodologique et social
Passer d'un élève qui alterne course rapide et marche pour récupérer à un élève qui adapte son allure au profil du terrain et à sa position par rapport à la balise.	Passer d'un élève qui n'a pas de projet d'allure à un élève qui construit un projet de déplacement (allures) pour être le plus efficient.

	Description des Indicateurs de la construction d'une SC			
Authentique & Inédite	Une zone de la carte jamais explorée			
Même famille de situation	Une zone d'évolution proche des leçons précédentes : niveau végétation, relief, légende …			
IM misent en jeu	Interpersonnelle	Motrice	Visio-spatiale	Naturaliste
	Elaboration en binôme d'un projet de déplacement + analyse post course	Adapter son allure par rapport à ses ressources.	Adapter son allure de course par rapport à la planimétrie et aux balises.	Oser s'engager dans un environnement peu connu
Le problème à résoudre	Trouver 6 balises en moins de 15minutes, sans s'arrêter et sans marcher plus d'une minute.			
Mon scénario	**Vous participez à une chasse au trésor sur un terrain que vous connaissez peu, donc méfiez-vous des embûches qu'il pourrait y avoir. Vous avez pour mission de ramener le maximum d'or au camp de base, pour devenir le roi des pirates. Pour y parvenir vous allez devoir établir une stratégie pour ne pas vous arrêtez, ni marcher. A chaque balise que vous trouverez vous gagnerez une pièce d'or. Mais attention vous perdrez une pièce d'or si vous ne revenez pas avant la tombée de la nuit ou si vous vous arrêtez.** **Serez-vous capable de résoudre ce problème pour ramener le plus gros trésor ?**			

Calibrer les Indicateurs d'acquisition de la compétence	
Critère(s) de réussite	Critère(s) de réalisation
Avoir le plus gros trésor / Trouver les balises sans marcher plus d'une minute et sans s'arrêter	Ralentir pour lire sa carte / Accélérer dans les zones plates / Ralentir à l'approche de la balise pour ne pas la louper

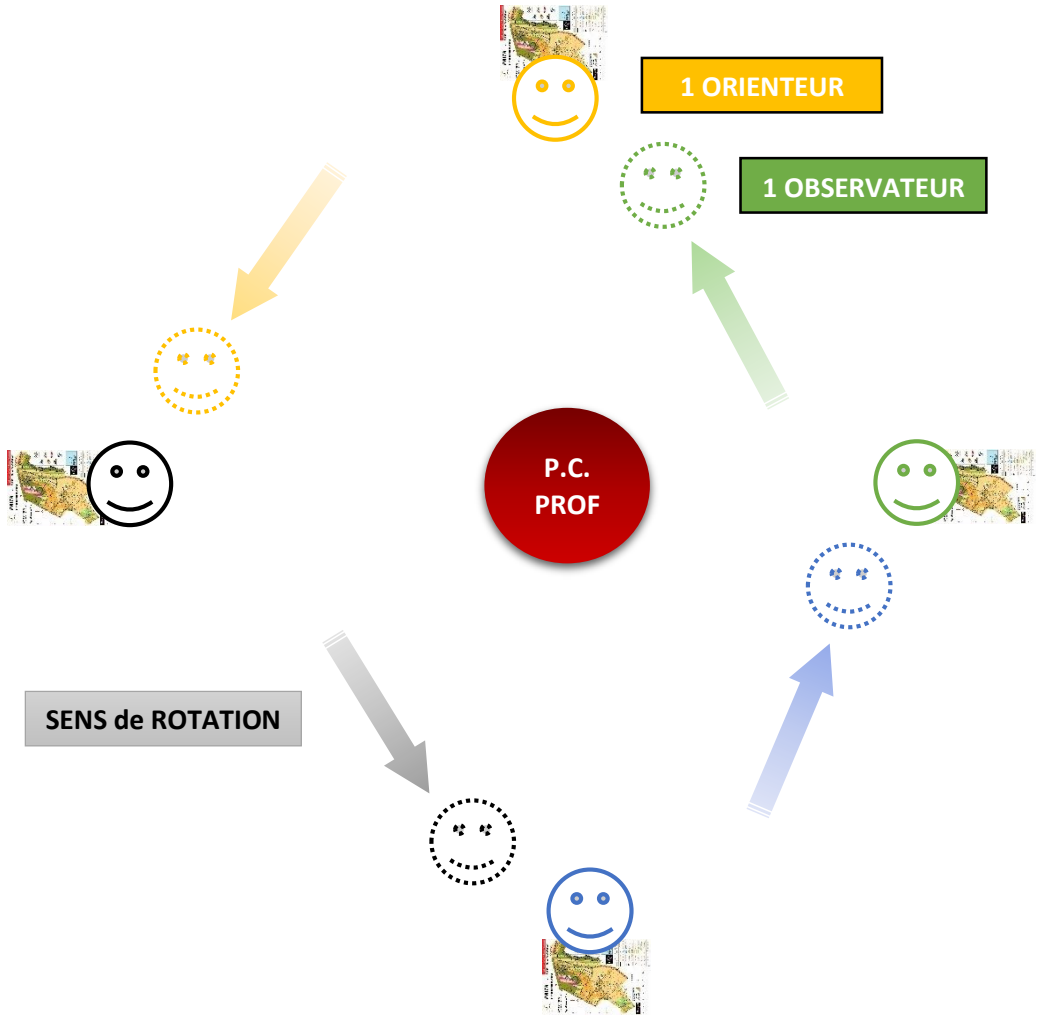
Etape	Les consignes : étapes didactiques du scénario
1	**S'organiser : Mettez-vous par 2 et prenez les outils qui vous semblent nécessaire pour effectuer une CO** (vérification de la compétence de l'étape 1 : s'engager en sécurité).
2	**Concevoir : Vous aurez 5' pour concevoir en binôme, un marquer vos différentes allures par rapport au terrain.**
3	**Tester : Un sera orienteur et doit ramener 6 balises en moins de 15' mais …** ○ **Ne pas s'arrêter pour regarder sa carte ou récupérer d'un effort (sauf lors du poinçonnage).** ○ **Ne pas marcher plus de 1' (temps cumulé).**

	<table><tr><td>1 balise =</td><td>1' de moins =</td><td>1' de plus =</td><td>1 arrêt =</td><td>> 1' de marche cumulée =</td></tr><tr><td>1 pièce d'or</td><td>1 pièce d'or</td><td>- 3 pièces d'or</td><td>- 2 pièces d'or</td><td>- 2 pièces d'or</td></tr></table> **Observer:** **Un sera observateur de l'équipe située à sa gauche, à l'aide d'une fiche et d'un chronomètre** ○ **Noter le nombre d'arrêt.** ○ **Chronométrer le temps de marche durant la course.**
4	**Comptabilisez** : vos pièces d'or que vous avez cumulées avec votre partenaire pirate.
5	**Analyser : Votre course à partir des données de l'observateur et de vos ressentis**, pour améliorer votre temps

	L'élève atteint la compétence => complexification Nouvelle boucle avec des critères plus élevés	L'élève n'atteint pas la compétence => coups de pouces Nouvelle boucle avec les mêmes critères
5	Concevoir un nouveau projet de déplacement qui tient compte des contraintes plus élevées : **Ne pas marcher + de 45'' cumulé**	Concevoir un nouveau projet de déplacement qui tient compte de l'analyse.
6	Réaliser : la chasse au trésor sur le même parcours. Si vous réalisez le score maximum : + 5 pièces d'or. Si vous réalisez un moins bon score : - 5 pièces d'or.	**Réaliser :** la chasse au trésor sur le même parcours. Si vous réalisez un meilleur score : + 5 pièces d'or. Si vous réalisez un moins bon score : - 5 pièces d'or.
7	Comparer : avec la 1ère course	Comparer : avec la 1ère course
8	Analyser : Pourquoi j'ai amélioré ? Pourquoi je n'ai pas amélioré ?	Analyser : Pourquoi j'ai amélioré ? Pourquoi je n'ai pas amélioré ?
	L'élève atteint la compétence => complexification Nouvelle boucle avec des critères plus élevés	L'élève n'atteint pas la compétence => coups de pouces Nouvelle boucle

Les coups de pouces : aides à la résolution		
Etape	Problème(s) rencontré(s) par l'élève ?	Les coups de pouces ? - Quelle procédure ?
1	**Concevoir :** Est-ce que le binôme est capable de communiquer ? Est-ce que le binôme est capable d'identifier sur la carte les éléments de planimétrie pour élaborer son projet de déplacement ? Est-ce que le binôme est capable de construire un projet de déplacement ?	Utilisation d'un vocabulaire simple : marcher – trottiner – courir / main courante – point d'appui – point d'arrêt … Utilisation d'algorithmes décisionnels pour aider les élèves : ○ Si les courbes de niveaux sont serrées, ça monte, alors je dois ralentir ma course et trottiner ○ Si c'est plat et que je suis sur une main courante, alors je cours. ○ Si je suis proche d'une balise, alors je ralenti pour ne pas la louper … Proposer différentes stratégies au binôme Les faire verbaliser sur leurs points forts, points faibles …
2	**Tester :** Est-ce que l'orienteur est capable de reproduire son projet de déplacement sur le terrain ? **Observer :** Est-ce que l'élève est capable d'observer et de juger ?	Entretien d'explicitation après sa course, pour trouver les causes. Réduire le nbre d'observables – Mettre 2 juges par orienteur …
3	**Comptabiliser** : Est-ce que les élèves sont capables de comptabiliser leurs points ?	
4	**Discuter :** Est-ce que les élèves sont capables d'analyser leur course ? Est-ce que les élèves sont capables de trouver des remédiations ?	Entretien d'explicitation
5	**Refaire :** Est-ce que les élèves sont capables d'appliquer leur remédiations, donc de s'adapter ?	Comparaison entre la 1ère course et la 2ème : au niveau du nombre de balises trouvées – du temps réalisé – du nombre d'arrêts ou du temps de marche …

Les supports de travail : matériels …
Les orienteurs : - Une carte de CO pour se déplacer et s'orienter. - Un chronomètre pour revenir dans les temps. - Un sifflet pour la sécurité. Les observateurs : - Un chronomètre pour prendre le temps cumulé de marche de l'orienteur - Un carton de contrôle pour noter le nombre d'arrêts.

CONCEVOIR
5’ de conflit socio-cognitif
Elaboration du projet de déplacement en binôme

REALISER – OBSERVER
15’ pour trouver les 6 balises
Adapter son allure par rapport au terrain