

<p>Déployer une activité dense et précise d'aide aux apprentissages</p>	<p>l'apprentissage éco-cognitif</p>	<p><i>Contexte d'enseignement : du N1 au N4 tout public</i></p>
<p>Justifications, Rappels théoriques</p>		
<p>Théories écologiques : les contraintes du milieu favorisent l'émergence d'une nouvelle compétence motrice Théories cognitives : « apprendre consiste à construire des règles de mvt adaptés au contexte » Schmidt L'enseignant fait appel à l'apprentissage éco-cognitif afin de permettre à tous les élèves d'apprendre</p>		
<p>Des exemples</p>		
<p>Activité : Natation Compétence visée : augmenter l'amplitude de nage en augmentant le temps de poussé <u>Temps 1</u> But : nager 50 mètres Aménagement matériel : 1 planche + 1 Pull buoy Consignes : Compter le nombre de cycles de bras (=X) Réunir les élèves et leur présenter la Situation d'apprentissage 2 <u>Temps 2 (SA écologique)</u> But : nager 50 mètres Aménagement matériel : 1 planche + 1 Pull buoy Consignes : diminuer le nombre de cycle de bras Critères de Réussite : X-3 cycles de bras Réunir les élèves et demander qui a réussi ? comment avez-vous procédé ? « J'ai fait des grands mouvements à la fin » <u>Temps 3 (SA cognitive)</u> But : nager 50 mètres Aménagement matériel : 1 planche + 1 Pull buoy Consignes : diminuer le nombre de cycle de bras. Critère de réalisation : Pour réussir, vous devez toucher votre cuisse avec votre main avant de sortir la main de l'eau Critères de Réussite : X-3 cycles de bras</p>	<p>Activité : Badminton Compétence visée : rechercher la rupture de l'échange en effectuant un dégagé défensif <u>SA 1 (théorie écologique)</u> But : marquer le plus de points Aménagement matériel : ½ terrain + 1 ligne rouge placée à 1 grand pas de la ligne de fond de terrain Consignes : A sert 10 fois B renvoie le volant. Il marque 1 point si l'adversaire passe un pied derrière la ligne rouge A renvoie le volant Critères de Réussite : 8 points/10 services <u>SA 2 (théorie cognitive)</u> But : marquer le plus de points Aménagement matériel : ½ terrain + 1 ligne rouge placée à 1 grand pas de la ligne de fond de terrain Consignes : A sert 10 fois B renvoie le volant. Il marque 1 point si l'adversaire passe un pied derrière la ligne rouge A renvoie le volant Critère de réalisation : Pour réussir, frapper le volant très fort Critères de Réussite : 8 points/10 services</p>	

