

L'Unité d'Apprentissage

En EPS

DEFINITION :

Une unité d'apprentissage est un ensemble de séances organisant la cohérence des objectifs et des contenus d'enseignement.

Elle définit les progrès attendus pour les élèves.

L'ensemble des unités d'apprentissage constitue la programmation EPS de la classe.

La durée d'apprentissage est de 5 à 6 séances environ au cycle 1 et d'une dizaine dans les autres cycles.

La tâche de l'enseignant qui connaît la spécificité de l'âge de ses élèves, leur besoin, et qui n'ignore pas les compétences à leur faire acquérir, est constituée de 4 étapes essentielles :

- Il doit réfléchir au contenu des activités, à proposer (avec les membres de l'équipe pédagogique, autour d'un réel projet d'après lequel il met en place une programmation des activités pour l'année scolaire (unités d'apprentissages : 4 à 8 séances)
- Ensuite, il organise ces séances selon une progression en fonction des savoirs dont il veut doter ses élèves. Il conçoit une situation de départ et envisage toutes les variations à lui apporter pour la faire évoluer, en fonction des apprentissages recherchés
- Puis, il assume les séances. Il observe et encourage lors de la phase exploratoire. Il stimule la recherche en relançant les initiatives et en faisant varier les situations. Il confronte ses élèves à des situations - problèmes afin de les conduire à une motricité consciente et maîtrisée.
- Enfin, il évalue les progrès et élabore pour les enfants des outils d'auto – évaluation

Concevoir un contenu :

- Organisation matérielle
 - Identifier le matériel : classer et dénombrer le matériel (récupérable / petits et gros matériel)
 - recenser les lieux : les divers locaux, aires de plein air, et en étudier les modalités d'utilisation selon l'emploi du temps de chaque classe.
- Organisation pédagogique
 - Mettre en place une organisation pédagogique (si possible en équipe) en tenant compte des textes officiels, et en étudiant les compétences devant être acquises en fin de cycle.
 - Des ateliers mobiles, à la disposition de plusieurs classes peuvent être mis en place

Au Cycle 1 : l'enfant doit construire ses conduites

Au Cycle 2 : l'enfant les structure

Au Cycle 3 : l'enfant les ajuste, les affine et les développe

Cycle 3 : Les points forts

C'est à travers des pratiques sportives codifiées, celles des activités physiques, sportives et artistiques (APS) que l'enseignant va donner du sens à l'action physique et faire acquérir à ses élèves les compétences disciplinaires et transversales définies par les programmes officiels.

Il ne s'agit pas de proposer une copie de pratiques sportives de club, mais de traiter ces activités pour qu'elles soient adaptées à l'âge et aux possibilités des enfants et d'en construire progressivement le sens avec eux.

Par exemple, faire des activités athlétiques, c'est courir, sauter, lancer, pour essayer de « battre son propre record »

Les APS permettent au Cycle 3 d'enrichir le répertoire moteur par la combinaison ou l'entraînement d'actions motrices simples ou complexes sous des formes et des sens différents.

Phase de découverte (exploratoire)

1 à 3 séances

- L'objectif : Solliciter les élèves à partir de tâches non définies (Stade perceptif)

Pour l'élève :

- Accéder à un premier contact avec l'activité : éprouver le plaisir du vécu
- Prendre contact avec les lieux, le matériel utilisé
- Assimiler les règles de fonctionnement et de sécurité de la classe, de l'activité

Pour l'enseignant :

- Obtenir la participation de tous les élèves, débloquer les plus réfractaires
- Donner envie
- Organiser la classe, les espaces, le matériel
- Instaurer les règles de fonctionnement et de sécurité
- Identifier les représentations initiales des élèves sur l'activité

- Seul le dispositif induit le comportement chez l'enfant, rien n'est précisé ; Des situations fonctionnelles ludiques simples. Elles permettent à tous les élèves de fonctionner et d'élaborer une relation positive avec l'activité
- En classe, émergence des représentations initiales des élèves par l'expression écrite et orale

Phase de situation de référence (recherche)

Evaluation diagnostique

1 à 2 séances

- Présentée sous forme d'une tâche semi définie (Le but, le dispositif et les critères sont précisés ; à l'élève de trouver les moyens à mettre en œuvre, qui permettront de réguler les apprentissages.

Résolution de problème / Stade de décision, l'enfant constitue des stratégies / intervention de l'enseignant pour faire varier la situation pour susciter de nouveaux essais, conduites motrices)

Objectif : permettre aux élèves et à l'enseignant d'identifier le niveau initial

Pour l'élève :

- Etre confronté aux problèmes de l'activité
- Repérer ses possibilités, ses difficultés
- Comprendre le sens des progrès à réaliser

Pour l'enseignant :

- Observer les conduites motrices des élèves face à un ou des problèmes de l'activité
- Hiérarchiser ces comportements, les niveaux d'habileté
- Déterminer les apprentissages à mener et à élaborer des groupes de niveau si nécessaire

Phase d'entraînement (structuration)

4 à 8 séances

- Concerne les apprentissages qui s'organisent à partir des problèmes repérés de la phase 2 (phase d'apprentissage consciente)

Objectifs : Poser des situations problèmes à un ensemble d'élève, ces situations nécessiteront une activité de recherche, d'expérimentation, de répétition afin d'autoriser la construction de savoirs.

Pour l'élève :

- Apprendre, c'est-à-dire dans les situations proposées, se confronter à un problème accessible, chercher des solutions en agissant, observant, verbalisant, comparant, imitant
- Dégager et essayer les solutions les plus efficaces, les répéter pour les stabiliser.

Pour l'enseignant :

- Cibler les situations d'apprentissage proposées en posant aux élèves un problème accessible
- Permettre aux élèves d'expérimenter, puis de répéter les solutions trouvées (intervenir essentiellement sur les apprentissages ciblés, y consacrer du temps)

Bilan
1 à 2 séances
Evaluation finale

C'est le temps pour montrer

Tout est donné à l'élève ; ils doivent présenter un sens pour l'élève

Moment du réinvestissement de ses recherches. C'est le stade de systématisation et de mémorisation

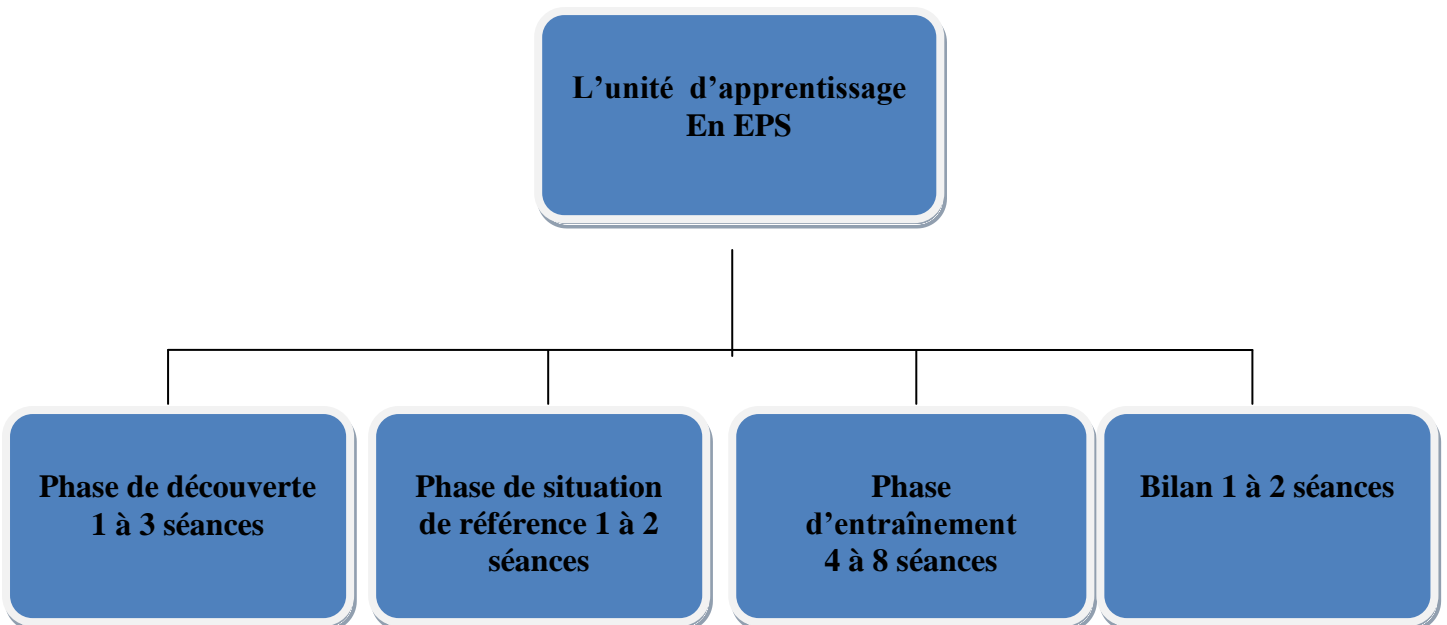
- Permet de mesurer les progrès accomplis durant la phase 3 et prend généralement la forme d'un retour à la situation de référence.

Pour l'élève :

- Repérer ses progrès dans la même situation d'évaluation que la situation de référence

Pour l'enseignant :

- Valider les apprentissages dans un dispositif d'évaluation
- Evaluer l'efficacité de son action



Exemples d'unité d'apprentissage GS

COMPETENCES	
Développer ses capacités motrices fondamentales	
DOMAINE D'ACTIVITE	
Course de vitesse, course d'obstacles, course longue	
OBJECTIF (S) D'APPRENTISSAGE(S)	
<p>Moteurs : engagement du corps tout entier dans le déplacement, démarrer, s'arrêter</p> <p>Cognitifs : prendre des repères dans l'espace, prendre en compte le résultat de ses actions.</p> <p>Se mesurer aux autres. Relais</p> <p>Méthodologiques : application des consignes et mise en œuvre de stratégies</p>	
Situation 1 <u>Tape au mur</u> Plusieurs essais	Première séance Courir pour gagner
Situation 2 <u>Panier plein, panier vide</u>	Deuxième séance Courir pour gagner
Situation 2 <u>Panier plein, panier vide</u> Variante, avec des objets de poids et de volume différents.	Troisième séance Courir pour gagner
Situation 2 <u>Panier plein, panier vide</u> Variante, avec des obstacles	Quatrième séance Courir pour gagner
Situation 3 <u>Il court le témoin</u> !variante, les équipes se défient	Cinquième séance Courir pour transmettre (temps chronométré)
Situation 3 <u>Il court le témoin</u> Changement de lieu, distance plus longue	Sixième séance Courir pour transmettre (temps chronométré)
EVALUATION- PROLONGEMENTS	
<p>L'évaluation a lieu dans l'action ; qui a gagné, qui a couru le plus vite ? Mais aussi évaluation par équipe, évaluation individuelle sur des grilles</p> <p>Ces activités de course seront reprises sous une autre forme dans des rondes et les jeux dansés</p>	

Exemple de fiche de préparation

UNITE D'APPRENTISSAGE N° Compétence 1 - Course	
FICHE N° 1 Courir pour gagner	
Tape au mur	Espace d'action
Organisation pédagogique :	
Organisation matérielle :	
Lieu :	
Durée :	
OBJECTIFS D'APPRENTISSAGES SPECIFIQUES	
DEROULEMENT	
<ul style="list-style-type: none">• Premier temps• Deuxième temps• Troisième temps• Quatrième temps	
Consignes 1 Consignes 2 Consignes 3 Consignes 4	
EVALUATION	

