

Se centrer sur l'activité du sujet, soit de rechercher tout moyen qui permette aux enfants :

- de mobiliser leurs ressources motrices, affectives, cognitives
- de les développer en quantité et qualité en se confrontant au réel avec ses difficultés

Construire des situations d'apprentissage variées, c'est-à-dire des « situations problèmes » prenant en compte toutes ces données

Développer des stratégies opératoires qui intègrent les principes généraux de l'apprentissage.

L'enseignant doit laisser les enfants expérimenter tranquillement.

1. Diversifier les situations ; la variété peut porter sur :

- les espaces
- les matériels
- les consignes

2. Proposer des situations qui permettent aux élèves en fonction de leurs ressources

- de les comprendre
- de leur donner un sens ressources utilisées (affectives, motrices, cognitives)

3. Mettre à disposition des élèves les éléments nécessaires à leur propre représentation du but et de l'action à mener pour l'atteindre

- donner une consigne précise (éviter la surabondance des informations)

4. Permettre la confrontation des élèves avec la complexité

- tâche complexe : on aborde tous les éléments en situation globale
- tâche simple : on aborde les éléments séparément, de façon analytique (1 élément=1 tâche)

Les deux types de tâches doivent être utilisés, à condition de les alterner en cours d'apprentissage.

5. Prévoir l'erreur... l'utiliser... l'exploiter pour la dépasser

Il est important de prendre conscience des opérations à conduire pour réussir une tâche, c'est en cela que l'on fait « dépasser » l'erreur.

6. Valoriser la production des élèves, comment ?

- en plaçant l'apprentissage dans le cadre du projet
- en permettant aux enfants de « visualiser » la réussite de leur production.

7. Essayer de faire prendre conscience aux élèves des opérations mises en oeuvre pour réaliser la tâche.
(métacognition).

**L'EPS à l'école : Pourquoi ? Comment ?
essai de méthodologie**

Pour l'enseignant

Pour l'élève

Ce qui est important pour l'élève :

- être placé dans une situation où l'apprentissage à un sens -> utilitaire, ludique, esthétique
- orienter l'activité du sujet en cherchant avec lui à se représenter les tâches qui deviendront possibles et leurs critères de réussite.
- comprendre quand il réussit quelle procédure reproductible a été mise en jeu.
- apprendre pour se projeter différent dans son environnement et dans le futur.
- pour apprendre, il faut un projet : cela requiert la conviction de sa dimension évolutive.
- être placé devant un problème que l'on ne peut résoudre et dont l'on cherche la solution seul ou à plusieurs.

Pour l'enfant, apprendre en E.P c'est :

- prendre des informations
- entrer en relation avec l'environnement, agir et s'adapter
- modifier son comportement de manière adaptative en utilisant ses ressources face à une situation problème
- devenir capable de produire des réponses variées à des situations, problèmes variés
- se donner des réponses de plus en plus efficaces, contrôlées, adaptées à la situation et reproductibles.

Des situations

1. Situation pour entrer dans l'activité

- proposition d'une situation- problème (obstacle à franchir)
- situation riche, permettant d'explorer différentes possibilités, différents niveaux de réussite
- situation permettant de repérer où en est l'élève, par rapport à l'objectif poursuivi
- situation permettant de mettre en valeur les difficultés rencontrées et les causes d'échec

2. Situation pour apprendre
Propositions de nouvelles situations- problèmes avec évolutions, proposant des variantes, elles ont pour but d'aider l'élève à découvrir les règles d'actions nécessaires à sa réussite.

3. Situation de réinvestissement
Réutiliser les règles d'actions découvertes dans d'autres situations