Vivre l'enchaînement des tâches et des leçons comme des histoires

ae-eps Clermont Ferrand

Esquisse d'une pédagogie des histoires

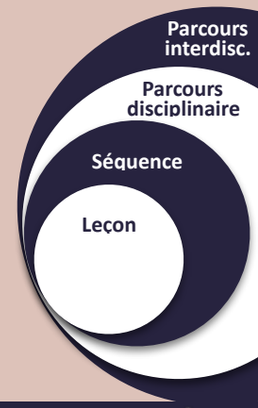
Principe 1 :
Déclencher des intrigues

Principe 2 :
Amplifier des événements

Principe 3 :
Accompagner des rebondissements dans des directions non anticipées

Principe 4 : Clôturer des histoires

Comment favoriser des histoires qui assurent une continuité d'expérience – ou dans certains cas une discontinuité d'expérience ?



Piste 1 : donner à voir aux élèves ce qu'ils auront à produire au terme des apprentissages

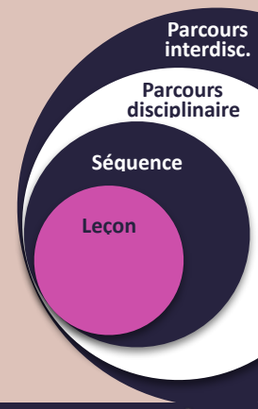
Piste 2 : donner aux élèves la possibilité de vivre ce qui sera attendu d'eux, mais dans des conditions de réalisation simplifiées

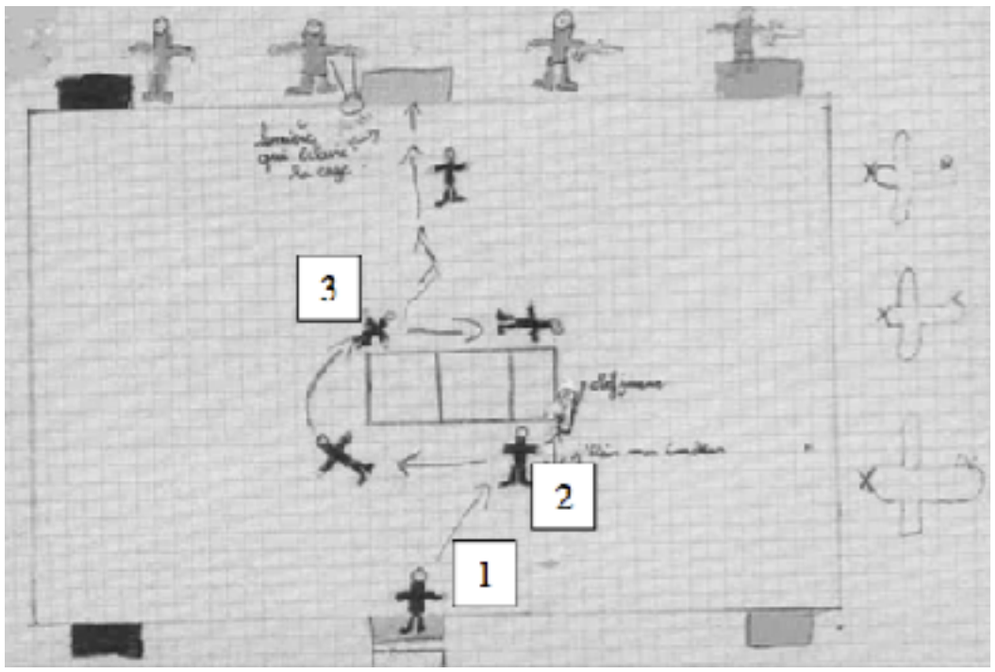
Principe 1 :
Déclencher des intrigues…

… capables de s'étaler dans le temps

Cf. Bruno Armangol
La vidéo « Le grand C »

Cf. Formes de jeu embryonnaires
Karen Croisier en badminton





Piste 1 : présenter et organiser la séquence comme une histoire collective dans laquelle chacun a un rôle à jouer

Potdevin, Pelayo, Maillard, & Kapusta, 2005

Piste 2 : partir d'une production à enrichir à chaque leçon

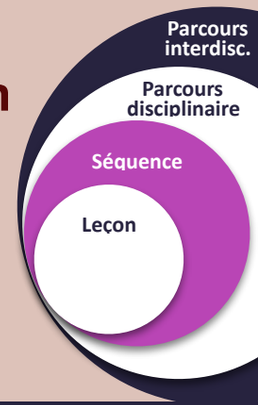
Principe 1 :
Déclencher des intrigues…

… capables de s'étaler dans le temps

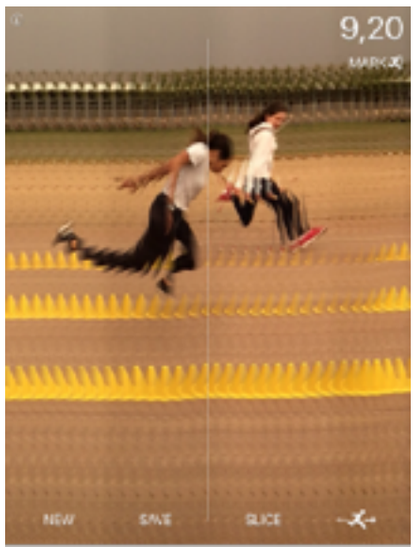
Cf. Marie-Pierre Delaigue et Rémi Vericel
Faire des élèves des éternels apprenants en basket

Cf. Perrine Grandclément et Lucas Simon-Mallaret
Gagner des points (capitalisation) : une compétence qui se construit

Cf. Alexandre Riberon et Frédéric Gouby
Le tout blanchir en biathlon



Piste : s'assurer que la continuité des AFC coïncide avec une continuité des émotions dans un même champ



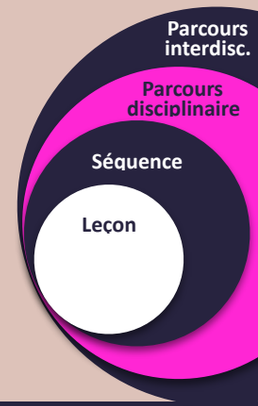
Expériences typiques à vivre dans les quatre champs d'apprentissage				
Expériences typiques	Se dépasser S'éprouver	S'affronter Se défier	S'aventurer Explorer	Rencontrer Partager
Champ d'apprentissage 1	Engagement aux limites de ses possibilités physiques, contre la montre	Opposition à des adversaires dans le cadre de concours où l'issue est incertaine		
Champ d'apprentissage 2		Défis médiés par la difficulté du milieu	Engagement dans un milieu inconnu, varié ou variable	
Champ d'apprentissage 3		Défis de figures en acrosport	Investissement d'espaces inhabituels (le monde de l'acrobatie)	Engagement dans une histoire partagée avec ses partenaires et le public
Champ d'apprentissage 4		Opposition à un ou plusieurs adversaires dans le cadre d'un championnat ou d'un tournoi		Aventure collective dans le cadre d'un championnat ou de la préparation d'un championnat

Principe 1 :
Déclencher des intrigues…

… capables de s'étaler dans le temps

Cf. Emmanuel Testud

Le défi athlétique ne va pas de soi en 1/2 fond : lièvre, peloton, échappée



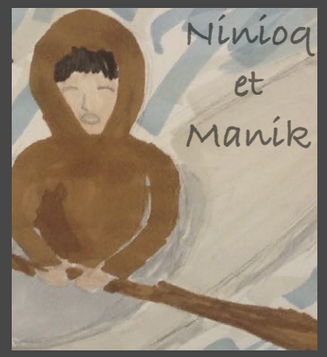
Tour d'horizon

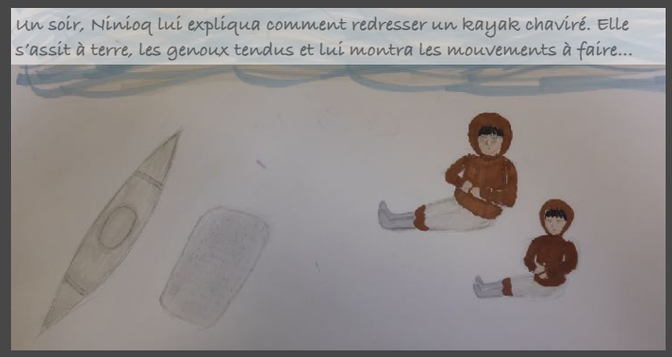
Piste : exploiter la dimension « pratique » des EPI

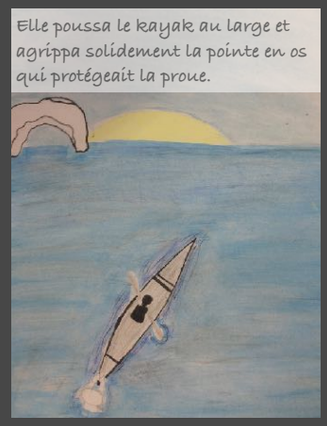
Pour produire la BD, découvrir la signification des termes, vivre les actions pour se les représenter, dessiner les scènes…

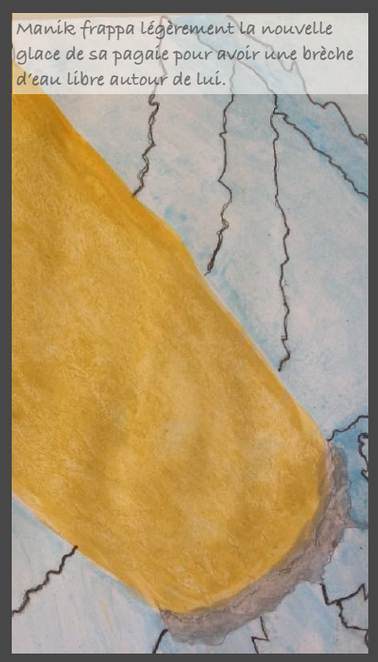
Les occupations (Dewey) : un prétexte pour assurer la continuité de l'expérience des élèves.

Etudes empiriques









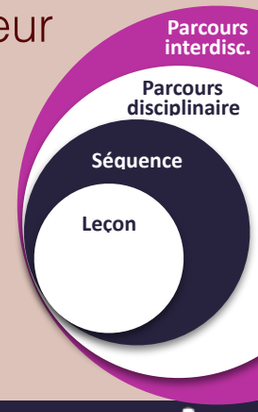
Pédagogie des histoires

Principe 1 :
Déclencher des intrigues…

… capables de s'étaler dans le temps

Cf. Nicolas Chevailler
La perspective sur un semestre d'ascension d'un sommet (cartes IGN…)

Cf. Aurélien Klapka
Au delà : des ateliers qu'on peut retrouver à l'extérieur

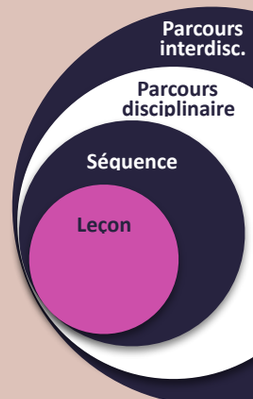


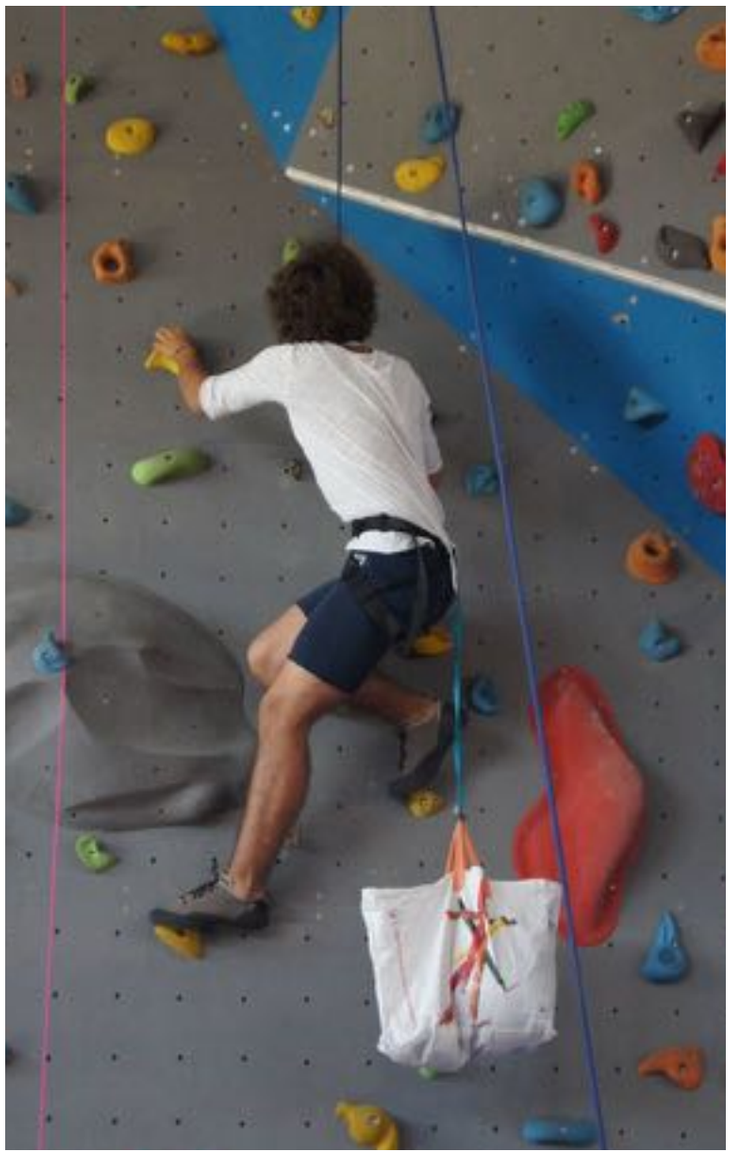
Prescrire des actions que la situation de l'élève n'appelle pas

Critères artificiels, euphémisation des erreurs, scores parlants, l'accélération ou ralentissement des actions, l'augmentation ou réduction des surfaces de jeu, handicaps, l'introduction de règles du jeu… ne doivent pas introduire des événements que les élèves ne pourraient pas revivre

Principe 2 :
Amplifier des événements…

… pour perturber l'activité des élèves, encourager certaines actions





Piste 1 : amplifier des événements pouvant être reconnus comme la cause d'actions jugées efficaces dans la pratique non aménagée

Piste 2 : amplifier des événements pouvant être reconnus comme la conséquence d'actions jugées efficaces dans la pratique non aménagée

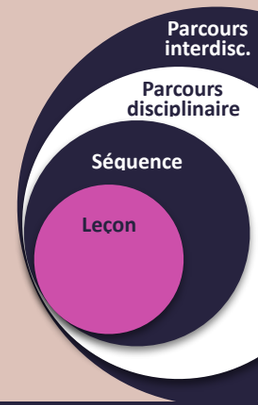
Indice de fatigue : où ? (*quoi ? quand ?*)				Conservation du trajet				Contrôle de la posture			
100	200	300	400	10	20	30	40	1	2	3	4

Principe 2 :
Amplifier des événements…

… pour perturber l'activité des élèves, encourager certaines actions

Cf. Aurélien Klapka
Martin (pullover à l'aveugle) pour être plus sensible au rythme

Cf. Score parlant
Vincent Rusquet (lutte)
Aurélien Klapka (musculation)



Piste 1 : introduire des éléments perturbateurs dans un environnement familier (stabilité du lieu de pratique, stabilité des groupements)

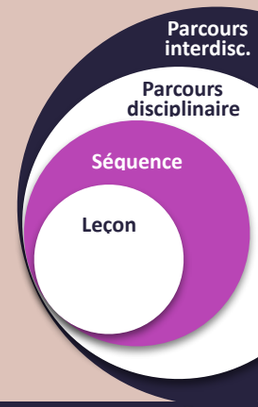
RENCONTRES PAR CLUB EN FONCTION DES THÈMES DE LEÇON

THÈMES DE LEÇON	RENCONTRES PAR CLUB THÉMATISÉES
1 - La continuité de l'échange Pousser l'adversaire à la faute en assurant la continuité de l'échange dans une zone d'inconfort (fond du terrain)	**Match par équipe à thème** Match par équipes en trois manches. Chaque manche, de 10 mises en jeu, oppose un joueur de chaque équipe. Le nombre de points marqués pour chaque mise en jeu correspond au nombre d'échanges réalisés pour gagner le point. Les deux élèves entraîneurs ont le droit de demander un temps mort pour conseiller leur partenaire.
2 - La rupture de l'échange Être attentif au placement de son adversaire pour reconnaître et exploiter des situations favorables à la rupture de l'échange	**Double avec la règle d'alternance* du tennis de table** Le double se déroule en 20 mises en jeu. Chaque joueur repère son adversaire direct (celui qui doit jouer ses volants). Les joueurs possèdent des maillots de couleurs différentes pour faciliter le repérage des adversaires. Un point gagné marque trois points si l'adversaire ne touche pas le volant (sinon un point). * En tennis de table, les joueurs du double frappent alternativement la balle
3 - La construction du point Enchaîner des frappes pour se créer des situations favorables à la rupture de l'échange dans un espace donné	**Match par équipe en continu** Les joueurs tournent toutes les deux mises en jeu. Un point est marqué par l'équipe lorsque le point est gagné par un volant qui tombe directement dans un des quatre carrés tracés aux quatre coins du terrain (la taille des carrés peut varier selon le niveau des joueurs). Le match est remporté lorsque trois des quatre carrés ont été atteints.
4 - La construction du point dès le service Servir pour mettre en difficulté l'adversaire	**Simple avec la mise en jeu d'un partenaire** Match par équipes en trois manches. Chaque manche, de 10 mises en jeu, oppose un joueur de chaque équipe. Les mises en jeu sont réalisées par un troisième joueur (le partenaire de celui qui est au service). Celui-ci cherche à mettre l'adversaire en difficulté dès le service.
5 - La gestion stratégique du match Prendre en compte les caractéristiques du rapport de force pour déterminer une stratégie de jeu	**Simple avec coups bonus** Après concertation avec ses entraîneurs, le joueur annonce à l'arbitre un coup bonus (smash, amortie, lob, etc.). Lorsque le joueur gagne un point avec ce coup, il remporte trois points. Le match se déroule en 10 mises en jeu. Les entraîneurs peuvent demander deux temps morts pour conseiller leur partenaire et modifier son coup bonus.
6 - La gestion du score Tenir compte de l'évolution du score pour adapter la prise de risque	**Comptage de type tennis avec changement de joueurs tous les jeux** Le comptage des points 15-30-40-jeu présente l'intérêt de jouer tous les points sans être trop distancé au score. Après chaque jeu, deux nouveaux adversaires prennent le relais pour continuer le match en cours. La rencontre est terminée quand une équipe a remporté six jeux.

Principe 2 :
Amplifier des événements…

… pour perturber l'activité des élèves, encourager certaines actions

Cf. Emeric Soulier
Clubs et duos ligues 1 et 2 pour préparer un biathlon



DES JEUX POUR APPRENDRE EN EPS

Concevoir des jeux pour apprendre en EPS, avec des dispositifs attrayants et efficaces….et parfois les diffuser sous forme de jeux de cartes ou d'applications numériques.

(du point de vue des élèves), qu'à faire en sorte que l'engagement des élèves réduise le champ des actions possibles dans le sens des objectifs visés.

Mettre en jeu quelque chose

Les jeux donnent l'occasion aux élèves de se fixer délibérément un horizon d'attentes à plus ou moins long terme. En dégageant autant que possible les élèves des contraintes inhérentes à l'anticipation d'échecs ou de réussites, ils génèrent chez eux un engagement gratuit, de type intrinsèque, et avec une valence émotionnelle positive[5]. C'est ce type de procédure qui est par exemple à l'œuvre dans le jeu en ligne Foldit dont l'objectif est de faire de la recherche tout en se distrayant. En participant à ce jeu, un groupe d'une quinzaine de personnes a ainsi contribué à résoudre une énigme – liée à la structure géométrique d'une enzyme impliquée dans le sida – sur laquelle la communauté scientifique butait depuis une dizaine d'années[6]. En EPS, nous pensons que les jeux peuvent aussi permettre aux élèves de (re) vivre la genèse de certaines techniques et tactiques en s'engageant

« Objectif Mont-Blanc » en escalade (2e champ d'apprentissage)

Règle du jeu:

Ce jeu consiste à gravir symboliquement le Mont-Blanc (4810 mètres) en additionnant les performances de tous les élèves de la classe tout au long du cycle. À chaque carte correspond une contrainte que les élèves doivent intégrer pour atteindre une hauteur maximale (calculée à l'aide des plaquettes dont la première est située à 3 mètres, puis tous les mètres). Chaque élève repère la hauteur franchie en accrochant son drapeau (pince à linge de couleur) sur une cordelette à la fin de son ascension.

• Carte « Transport de matériel »

Transporter un sac lesté correspondant à 10 % de son poids de corps le plus haut possible.

Le sac lesté est fixé par une longe sur l'arrière du baudrier.

Objectif: rapprocher le bassin du pied de poussée et de la paroi, privilégier l'action des membres inférieurs, adopter des Positions de Moindre Effort (PME)

• Carte « Les prises sont rares »

Atteindre une hauteur maximale après avoir utilisé 7 prises de main de son choix.

Objectif: utiliser des prises de main de façon prolongée (jusqu'au bassin), pousser complètement sur les jambes pour saisir de nouvelles prises de main.

• Carte « Le brouillard »

Atteindre une hauteur maximale avec un foulard sur les yeux du grimpeur et de l'assureur.

Le grimpeur est assuré par deux assureurs sur des cordes indépendantes (sur deux relais différents) dont l'un deux a les yeux ouverts.

Objectif: communiquer à l'aide d'un vocabulaire univoque.

• Carte « Le couloir »

Atteindre une hauteur maximale en n'utilisant que les prises situées dans un couloir de 50 cm de large matérialisé par des cordelettes.

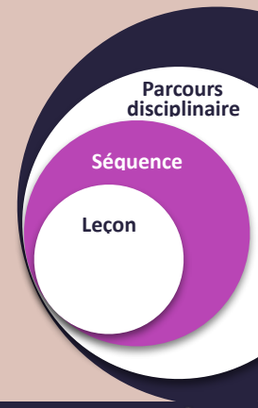
Objectif: s'opposer à des prises de main verticales en plaçant son pied de poussée (opposé à la main) sur la carre externe.

Piste 2 : inscrire les éléments perturbateurs comme des parties d'un jeu qui englobe toute la séquence

(Image 2 - Transport de matériel)

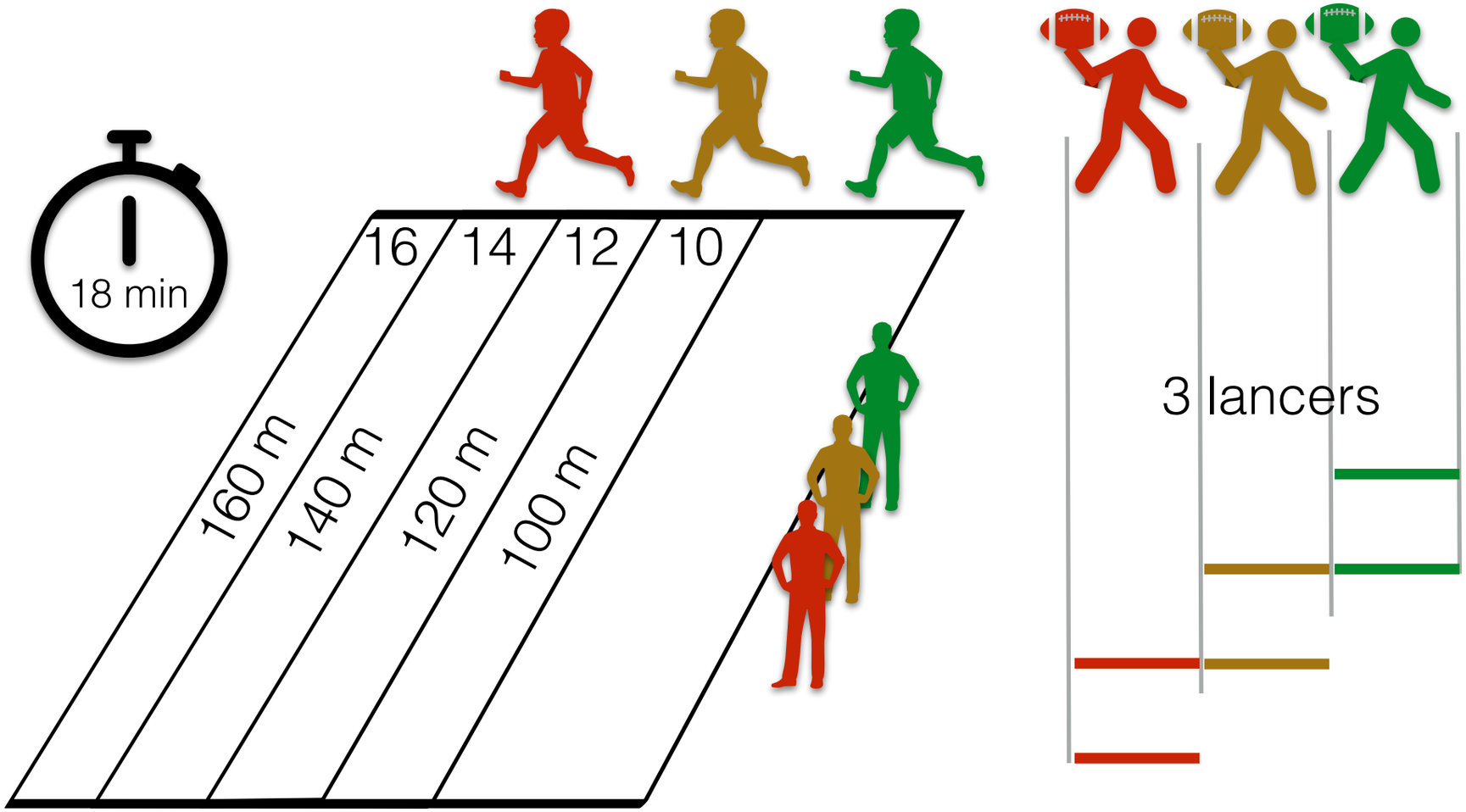
Principe 2 : Amplifier des événements…

… pour perturber l'activité des élèves, encourager certaines actions



Piste : introduire des éléments perturbateurs dans un environnement familier (stabilité des lieux, stabilité des groupements, normes communes, etc.)

Vitesse individuelle				Organisation collective				Lucidité pour les lancers			
ES 17 - pratiquer des activités physiques sportives et artistiques				ES 20 - coopérer et réaliser des projets				ES 19 - Organiser son travail personnel			
AFC - Gérer son effort, faire des choix pour réaliser la meilleure performance dans au moins deux familles athlétiques				AFC - S'engager dans un programme de préparation individuel ou collectifs				AFC - Planifier et réaliser une épreuve combinée			
< 100 %	100 %	110 %	120 %	< 30 t	30 t	33 t	> 33t	0 lancer	1 lancer	2 lancers	3 lancers
100	200	300	400	10	20	30	40	1	2	3	4

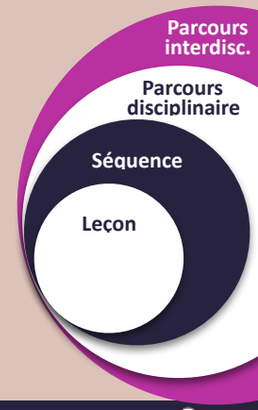


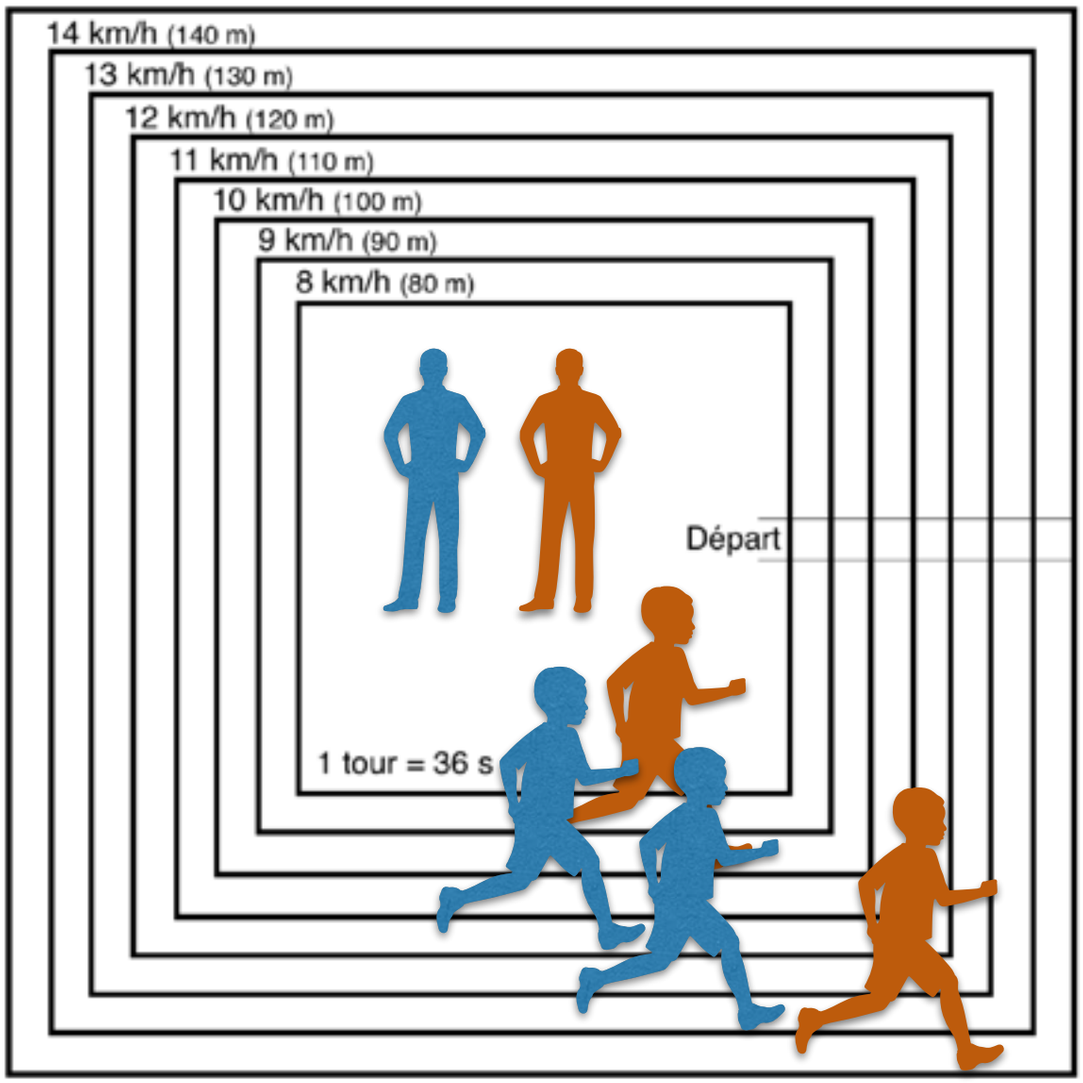
Principe 2 : Amplifier des événements…

… pour perturber l'activité des élèves, encourager certaines actions

Cf. Emeric Soulier

Biathlon, zone de performance cible





8 km/h = 8 pts
9 km/h = 9 pts
…

Valide si dans la zone au coup de sifflet

Max 1 en zone d'O_2

Piste 1 : laisser des marges de liberté pour générer des défis stimulants

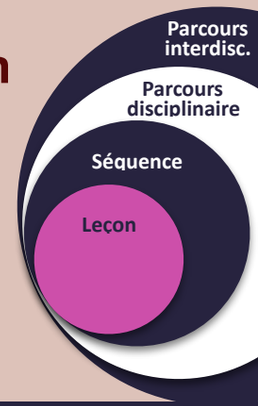
Principe 3 :
Accompagner des rebondissements

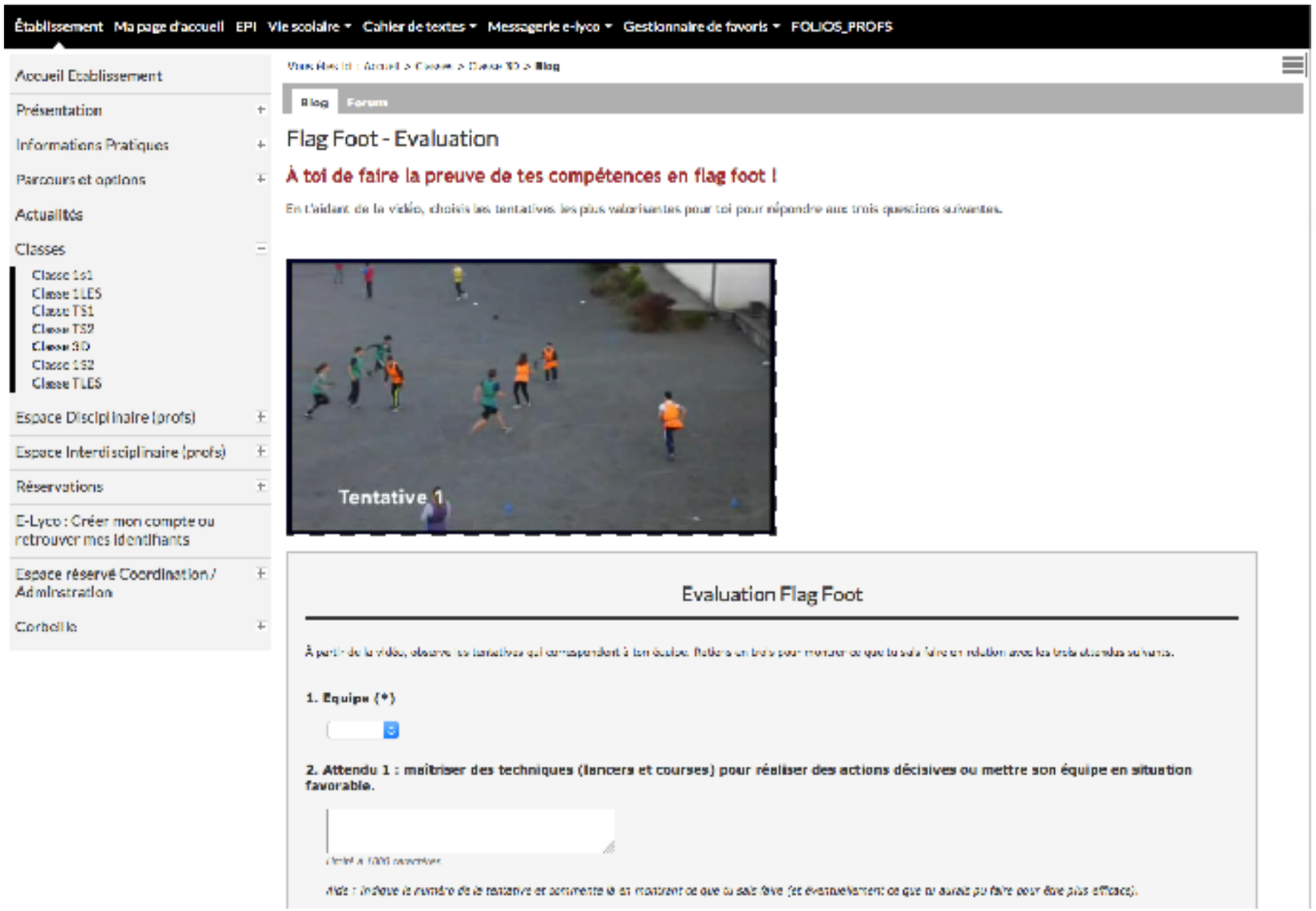
… exploiter les histoires qui durent et qui se développent en marge des prévisions de l'enseignant

Cf. Bruno Armangol
Accepter, voir stimuler des intrigues différentes en arts du cirque…

… mais plus largement quand on adhère à l'hypothèse de l'autonomie des acteurs

Cf. Alexandre Riberon et Frédéric Gouby
Valorisation des prises de risques, défis, des handicaps, etc.

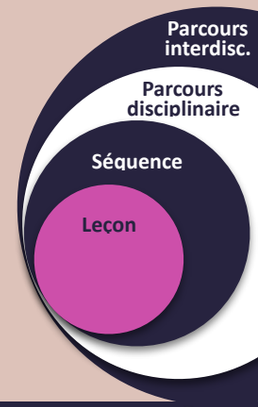


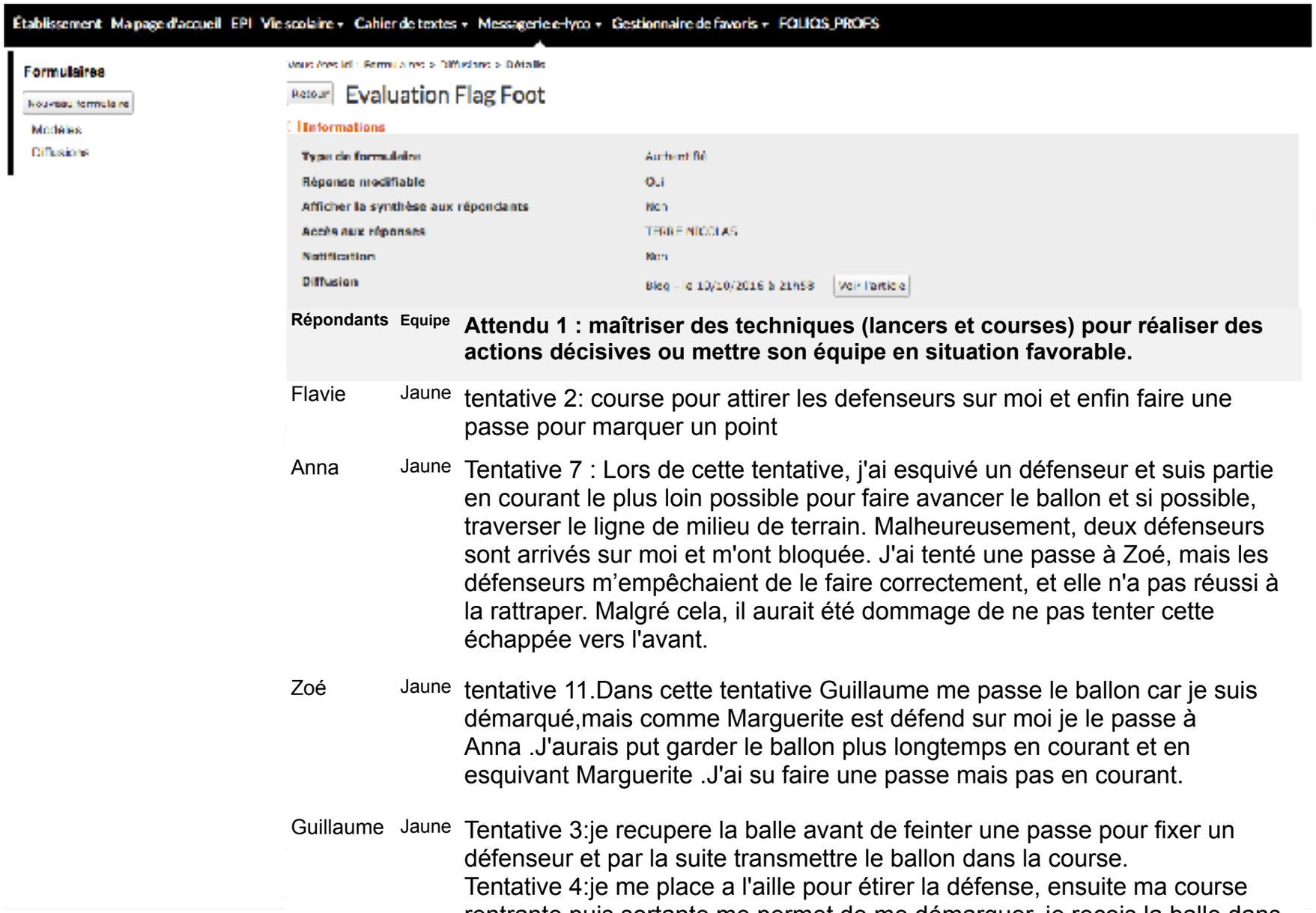


Piste 2 : accepter que les élèves soient marqués par des expériences singulières

Principe 3 : Accompagner des rebondissements

… exploiter les histoires qui durent et qui se développent en marge des prévisions de l'enseignant



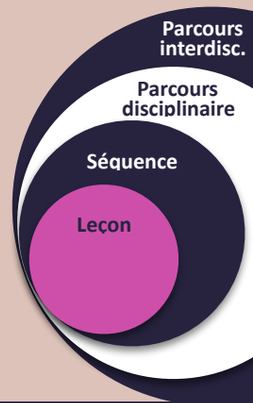


Répondants	Equipe	**Attendu 1 : maîtriser des techniques (lancers et courses) pour réaliser des actions décisives ou mettre son équipe en situation favorable.**
Flavie	Jaune	tentative 2: course pour attirer les defenseurs sur moi et enfin faire une passe pour marquer un point
Anna	Jaune	Tentative 7 : Lors de cette tentative, j'ai esquivé un défenseur et suis partie en courant le plus loin possible pour faire avancer le ballon et si possible, traverser le ligne de milieu de terrain. Malheureusement, deux défenseurs sont arrivés sur moi et m'ont bloquée. J'ai tenté une passe à Zoé, mais les défenseurs m'empêchaient de le faire correctement, et elle n'a pas réussi à la rattraper. Malgré cela, il aurait été dommage de ne pas tenter cette échappée vers l'avant.
Zoé	Jaune	tentative 11.Dans cette tentative Guillaume me passe le ballon car je suis démarqué,mais comme Marguerite est défend sur moi je le passe à Anna .J'aurais put garder le ballon plus longtemps en courant et en esquivant Marguerite .J'ai su faire une passe mais pas en courant.
Guillaume	Jaune	Tentative 3:je recupere la balle avant de feinter une passe pour fixer un défenseur et par la suite transmettre le ballon dans la course. Tentative 4:je me place a l'aille pour étirer la défense, ensuite ma course rentrante puis sortante me permet de me démarquer, je reçois la balle dans la course et je vais marquer. (tentative 6 aussi)

Piste 2 : accepter que les élèves soient marqués par des expériences singulières

Principe 3 :
Accompagner des rebondissements

… exploiter les histoires qui durent et qui se développent en marge des prévisions de l'enseignant



Récit à l'oral

S'accrocher

des moments précis

en les laissant défiler

(1 min)

Détailler

la vue... et tous les autres sens

(1 min)

Suspendre

position, respiration, attention

(1 min)

Raconter

ce que j'ai fait ou cherché à faire, ressenti, me suis dit (3 min)

Piste : Enquêter sur des histoires potentielles

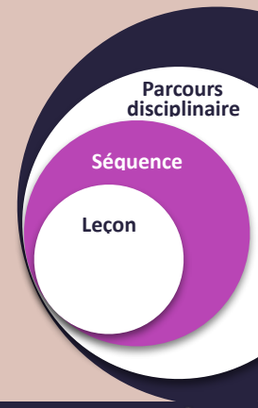
Tendre l'oreille - Proposer des questionnaires hédonistes
Ouvrir des espaces de récits

Principe 3 :
Accompagner des rebondissements

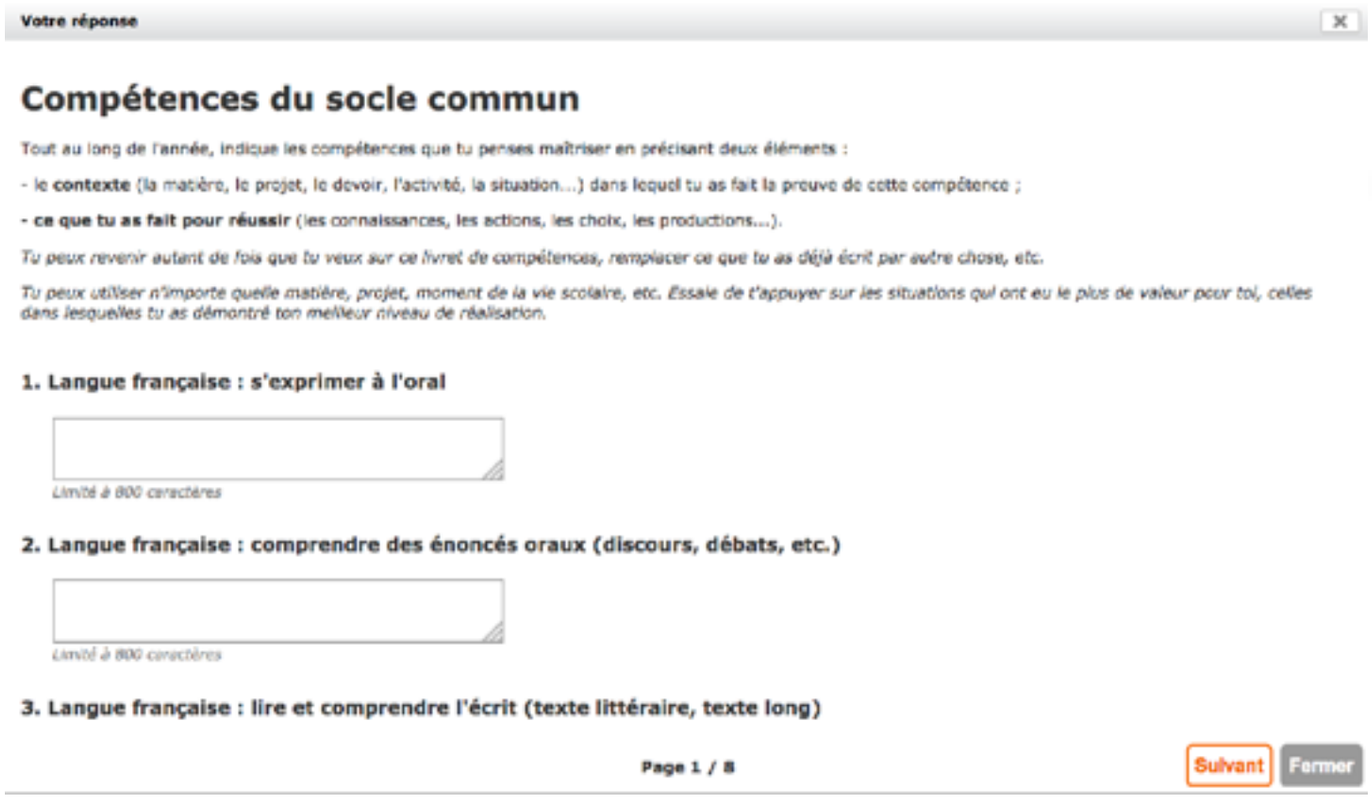
… exploiter les histoires qui durent et qui se développent en marge des prévisions de l'enseignant

Cf. Formes de pratique libérant l'enseignant des tâches d'organisation

Vincent Rusquet (score parlant)
Marie-Pierre Delaigue
et Rémi Vericel (bouchons)



Piste : Donner la possibilité aux élèves de garder des traces d'expériences marquantes



Votre réponse

Compétences du socle commun

Tout au long de l'année, indique les compétences que tu penses maîtriser en précisant deux éléments :

- le **contexte** (la matière, le projet, le devoir, l'activité, la situation...) dans lequel tu as fait la preuve de cette compétence ;

- **ce que tu as fait pour réussir** (les connaissances, les actions, les choix, les productions...).

Tu peux revenir autant de fois que tu veux sur ce livret de compétences, remplacer ce que tu as déjà écrit par autre chose, etc.

Tu peux utiliser n'importe quelle matière, projet, moment de la vie scolaire, etc. Essaie de t'appuyer sur les situations qui ont eu le plus de valeur pour toi, celles dans lesquelles tu as démontré ton meilleur niveau de réalisation.

1. Langue française : s'exprimer à l'oral

Limité à 800 caractères

2. Langue française : comprendre des énoncés oraux (discours, débats, etc.)

Limité à 800 caractères

3. Langue française : lire et comprendre l'écrit (texte littéraire, texte long)

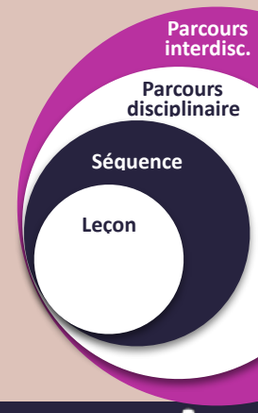
Page 1 / 8

Suivant | Fermer

Répondants	Langue française : s'exprimer à l'oral	Langue française : écrire
Zoé	En E.M.C,nous avons réalisé un débat sur le droit de vote.J'ai fait des recherche sur les arguments pour et contre .Ensuite je les exposé à l'oral durant le débat en prenant conte de ceux qu'on dit les autres : en approfondissant leur réponses ou en rebondissant sur un autre sujet .	En français ,j'ai réaliser une rédaction sur la rencontre de mon double dans vingt ans.Pour réussir j'ai fait un brouillon après avoir lu et surligner le sujet dans le quelle j'ai exposé toute les facette que je voulait faire ressortir dans la rédaction.Ensuite je les est classé dans un tableau en deux catégorie: -moi aujourd'hui -moi dans vingt ans Puis en classe j'ai rédiger les élément du brouillon sou la forme de description ,de dialogue et de narration.
Aubin	Avec Edouard nous avons joués une super pièce de théatre en fin d'année dernière et très récemment nous avons tourné un petit film en musique.	J'ai toujours eu des bonnes notes en rédaction.

Principe 3 :
Accompagner des rebondissements

… exploiter les histoires qui durent et qui se développent en marge des prévisions de l'enseignant



Piste : annoncer le nouveau contexte de pratique pour ouvrir des histoires compatibles avec les nouvelles modalités de pratique

Cf. Ouvrir de nouvelles intrigues

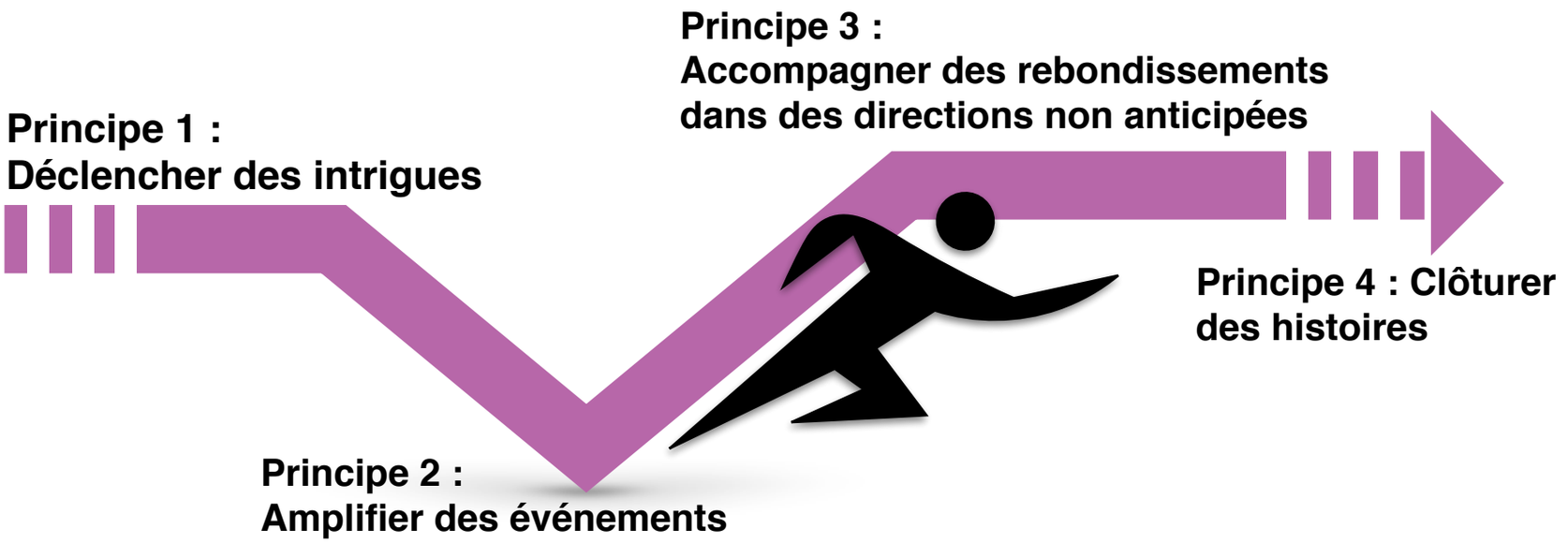
Principe 4 :
Clôturer des histoires…

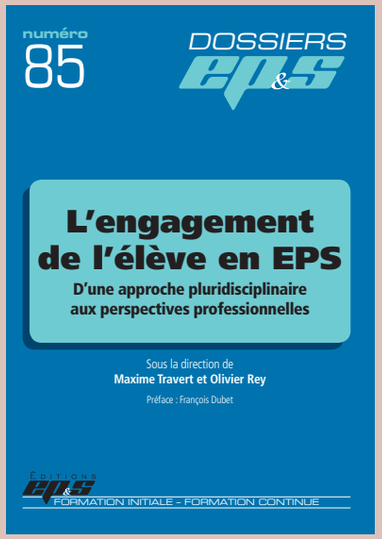
… pour déconnecter des expériences

Cf. Perrine et Lucas
Commencer en acrosport en sortant d'une histoire douloureuse

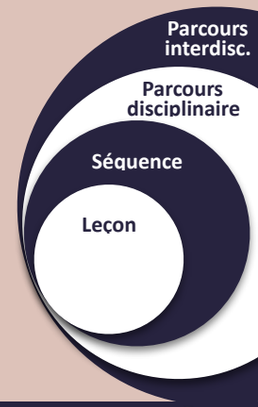
Cf. Karen Croisier
Le passage du gentilbad à l'opportuniste au piégeur

Esquisse d'une pédagogie des histoires





Comment favoriser des histoires qui assurent une continuité d'expérience – ou dans certains cas une discontinuité d'expérience ?



Vivre l'enchaînement des tâches et des leçons comme des histoires

Merci de votre attention