

STRUCTURE DE L'UNITE D'APPRENTISSAGE

Activité de l'enseignant	Situations pédagogiques	Activité de l'élève
<p>Conception des situations permettant d'entrer progressivement dans l'activité. Animation, incitation</p>	<p>Situations de découverte de l'activité</p>	<p>Découverte de l'activité. Prise de contact avec le milieu.</p>
<p>Conception d'une situation problème. Observation des conduites des enfants, repérage des niveaux d'actions Définition des objectifs à atteindre, de ce que l'élève doit apprendre.</p>	<p>Situation référence ou évaluation initiale</p>	<p>Evaluation. Confrontation à l'activité, prise de conscience du but à atteindre.</p>
<p>Proposition de situations permettant de résoudre des problèmes relevés lors de la situation référence.</p>	<p>Situations d'apprentissage</p>	<p>Recherche de solutions motrices Formulation de son action Représentation de l'activité Identification des facteurs de réussite</p>
<p>Constat des acquisitions. Aide à la prise de conscience des progrès.</p>	<p>Situation référence ou évaluation finale</p>	<p>Constat et mesure des progrès.</p>

Longueur de chaque phase de l'unité d'apprentissage

Elle est à moduler en fonction de la section et du niveau des apprentissages.

PS	Situation de découverte		Situation référence initiale	Situations d'apprentissage	Situation référence finale
MS	Situation de découverte		Situation référence initiale	Situations d'apprentissage	Situation référence finale
GS	Situation de découverte	Situation référence initiale	Situations d'apprentissage		Situation référence finale

Situation de référence

Compte tenu de la compétence attendue, c'est une situation qui permet de rendre compte de l'activité de l'élève aux différents moments de l'apprentissage et de donner des repères à l'élève et à l'enseignant.

Elle permet d'évaluer les transformations en fin d'unité d'apprentissage, enrichie de critères d'évaluation.

C'est une situation typique permettant de confronter l'élève au problème fondamental de l'activité physique. Elle conserve le sens de l'activité aux yeux de l'élève (forte charge émotionnelle) et constitue un repère stable auquel il peut se référer. Elle est donc totalisante, globalisante (ex : situation de match en jeux collectifs). Elle est construite en cohérence avec la logique interne de l'activité.

Elle a pour visée première l'émergence de problèmes et l'évaluation de l'élève et non l'apprentissage à proprement parler. L'élève testera ses apprentissages antérieurs et ré-investira ses acquis.

Le type de situation proposé doit être en rapport avec les ressources momentanées de l'élève et pas simplement déduite d'une activité sportive courante (pratique sociale de référence).

Elle peut être évolutive si les progrès des élèves l'imposent (complexification envisageable).

Sources

- GAIP, *Lexique conventionnel et professionnel*, Revue académique des enseignants d'EPS, Nantes, 1990-91
- J. Metzler, *Elaborer un programme, pourquoi, comment ?*, In L'Education Physique et Sportive : aujourd'hui ce qui s'enseigne, Edition SNEP, Paris, 1989

PREPARATION D'UNE UNITE D'APPRENTISSAGE

Niveau :

CHAMP DISCIPLINAIRE : TITRE :

COMPETENCES SPECIFIQUES :

COMPETENCES GENERALES:

	Phase 1	Phase 2	Phase 3	Phase 4
Définition	Mise en activité fonctionnelle Phase de découverte qui permet d'introduire la situation de référence	Situation de référence Phase d'évaluation qui permet de repérer les problèmes rencontrés par les élèves	Phase d'apprentissages Phase d'entraînement qui organise les apprentissages à partir des problèmes repérés lors de la situation de référence	Phase d'évaluation des acquis Phase qui permet de mesurer les progrès accomplis par les élèves après la phase d'apprentissage
Nombre de séances	1 à 4	1 ou 2	4 minimum	1 ou 2
Objectifs visés				
Tâche				
Variables				
Type d'évaluation		Sommative	Formative	Sommative

