



Construire un projet d'apprentissage

Coopération BPJEPS Activités Pugilistiques Mention Full Contact - écoles

La collaboration des BPJEPS avec les écoles nécessite le respect d'un certain nombre de règles. La première règle concerne le projet d'apprentissage, la deuxième, la qualification de l'intervenant, et la troisième, sa compétence au regard des exigences de l'institution scolaire. Cette fiche porte sur le projet et l'unité d'apprentissage...

Le projet d'apprentissage

Le projet d'apprentissage est un élément essentiel de la collaboration entre les enseignants et l'école.

Deux raisons justifient l'importance du projet d'apprentissage :

- il traduit les connaissances et les compétences qui doivent être acquises par les élèves ;
- il donne lieu à une programmation de travail assurant diversité des pratiques et répartition équitable dans une école des équipements et des matériels utilisés en éducation physique et sportive.

Élaborer un projet d'apprentissage suppose :

- d'identifier les habiletés, les attitudes et les notions à faire acquérir et de les traduire par des niveaux de pratique dans les activités pugilistiques définies par les programmes ;
- de planifier l'utilisation des équipements et des matériels afin d'assurer la répartition équitable des créneaux disponibles entre les classes et les écoles.

L'unité d'apprentissage

INTERET

Afin de structurer un projet d'apprentissage, plus ou moins long, plus ou moins diversifié, permettant de concilier à la fois identification et qualité des apprentissages et programmation des activités, l'approche modulaire par l'unité d'apprentissage s'est révélée être la réponse la mieux adaptée. En effet, le projet d'apprentissage peut ne concerner qu'une unité d'apprentissage. Il peut également en comprendre plusieurs, réparties sur l'année scolaire ou sur un cycle.

Cette procédure permet également de prendre en compte les ressources et les contraintes :

- l'activité choisie : Le Light Contact
- la connaissance que les maîtres en ont
- le niveau personnel de pratique des maîtres
- l'organisation interne de l'école
- les conditions matérielles de l'école
- les liaisons avec les autres champs disciplinaires
- mais aussi la durée des apprentissages.

DEFINITION

Une unité d'apprentissage est une unité autonome, organisée de manière cohérente. La pratique physique choisie, identifiée dans un des grands domaines d'action où s'exprime la motricité enfantine, y est clairement précisée. Le niveau des

connaissances de départ et le niveau des exigences terminales y sont exprimés en termes de comportements observables par les maîtres, en termes de savoir-faire dont les élèves comprennent la signification.

La durée, le nombre des séquences et les conditions d'organisation seront bien définies.

Cette unité ne porte pas seulement sur l'acquisition des savoir-faire. Elle se fonde sur les savoirs propres à la discipline, savoirs qui sont identifiés :

- sur les principes qui organisent la motricité ; les concepts sur lesquels l'action de l'individu se développe dans son environnement ; les notions qui permettent à l'enfant de mieux comprendre les raisons et les résultats de ses actions. Elle propose différentes situations pédagogiques qui permettront d'acquérir les habiletés constitutives du savoir terminal.

Chaque unité doit disposer des indicateurs permettant d'identifier et d'apprécier la pertinence des acquisitions, c'est-à-dire les outils de l'évaluation.



ORGANISATION

Ensemble organisé permettant de disposer logiquement de chacune des séquences d'enseignement ou d'entraînement, l'unité d'apprentissage comprend donc :

• Un système d'entrée :

- qui permet de savoir si on peut s'engager dans l'unité en possédant les pré-requis et qui doit, le cas échéant, prévoir des séquences de mise à niveau ;
- qui annonce les objectifs recherchés, généraux et spécifiques.

• Un corps qui comprend :

- des situations d'apprentissage qui répondent aux objectifs de connaissance du module, qui structurent les contenus à apprendre ;
- des contrôles intermédiaires qui permettent aux élèves et aux enseignants de savoir si les objectifs prévus sont maîtrisés ou non ;
- des activités de rattrapage au cas où la maîtrise des objectifs s'avérerait insuffisante.

• Un système de sortie qui comprend :

- une épreuve terminale ;
- des conseils pour la suite, notamment en prévision du module suivant ;
- un rattrapage de sortie afin que tous les élèves satisfassent aux exigences de l'unité d'apprentissage.

Spécificité en LIGHT CONTACT

Dans le domaine du Light Contact un module ou une unité d'apprentissage se définit par :

- sa durée, soit environ 12 à 15 séances. L'expérience montre qu'un niveau de pratique ne peut être stabilisé sans la maturation que permet la durée ;
- le niveau de pratique à atteindre, défini en termes de comportement observable ;
- la maîtrise des compétences définies par les programmes ;
- des tâches pour acquérir les habiletés visées ;
- des conseils pour observer, intervenir et expliquer à l'aide des notions développées dans les autres champs disciplinaires.

Pourquoi une durée de 12 à 15 séances

L'expérience prouve que, pour la majorité des pratiques sportives, des apprentissages stabilisés permettant d'atteindre un niveau de pratique identifiée demandent de la durée, au moins 12 à 15 séances régulières.

Si nous prenons l'exemple de l'école et de l'enseignement de l'éducation physique et sportive, la plupart des emplois du temps scolaires sont organisés par semaines. C'est ainsi que chacune des trois séquences hebdomadaires qui, dans chaque classe, sont réservées à l'enseignement de l'EPS, pourrait être consacrée à une activité de domaines d'action différents.

Construire une unité d'apprentissage :

essai de méthodologie

Dans le domaine du Full Contact, pour construire les unités d'apprentissage, il faut prendre en compte la place qu'il va occuper dans l'ensemble du dispositif des cycles de formation de l'école. En effet, il faut considérer qu'en se succédant, elles se complètent tout en prenant appui pour certaines sur les acquisitions de celles qui les ont précédées.

Définir des compétences à acquérir

Dans un premier temps, il faut définir les compétences à acquérir à la fin de la scolarité primaire. Ce niveau terminal étant précisé, deux niveaux intermédiaires seront à identifier afin de répartir les apprentissages sur trois périodes d'enseignement correspondant, soit à chacun des trois cycles, soit à chacune des trois années du cycle des approfondissements.

Une unité correspond donc à un cycle de travail permettant de passer d'un niveau de connaissances à un autre.

Les compétences à acquérir pour passer d'un niveau à un autre se caractérisent par les savoir-faire moteurs, les habiletés corporelles, mises en oeuvre dans le Full Contact. Ces habiletés sont constitutives d'un niveau de pratique. Ils jalonnent le parcours, du débutant à l'expert.

Les compétences comprennent les attitudes et les méthodes qui se caractérisent par des comportements observables.

Les compétences à acquérir constituent des objectifs d'apprentissage.

Ces objectifs peuvent se dégager de trois analyses complémentaires :

- **l'analyse du Light Contact**, donc de ses fondamentaux. Elle suppose la connaissance et la maîtrise des habiletés qui la caractérisent, l'observation des comportements qui les caractérisent ;

- **l'analyse des processus d'apprentissage**, qui prend en compte les publics auxquels l'enseignant s'adresse, les conditions d'environnement dans lesquelles il est placé. Elle permet de définir les stratégies les mieux adaptées ;

- **l'analyse d'utilisation des concepts**, qui permet de cerner les notions explicatives, leur formulation dans le niveau adapté de langage. Elle permet de comprendre les phénomènes et ainsi d'aider à construire des représentations préalables à l'action combinant concepts explicatifs et sensations.

Acquérir des habiletés

Pour acquérir une habileté, il faut placer l'individu dans une situation d'activité, c'est-à-dire confronté à une tâche. La tâche est décrite par :

- son but, qui précise l'action
- les conditions d'exécution, qui comprennent le matériel utilisé, sa qualité et sa sécurité, l'organisation à mettre en place, le nombre de répétitions envisagées, les règles de sécurité à observer ;
- les consignes données aux élèves, si possible avec le niveau de formulation adopté dans les conditions réelles de la tâche. Ces consignes doivent être simples, précises, peu nombreuses, surtout lors des premiers essais ;
- les critères de réussite, qui doivent également être précis afin que chaque élève soit en mesure d'identifier objectivement sa réussite dans l'exécution de la tâche ;
- les variantes, destinées à diversifier les formes de maîtrise et à ne pas les confiner à des réponses aux seules situations d'apprentissage. Elles permettront d'envisager leur adaptabilité à des situations très variables.

L'activité de l'élève confronté à sa tâche doit être observée, afin que des conseils soient apportés pour que les erreurs éventuelles soient corrigées.

Quels outils utiliser pour conduire une observation pertinente ?

L'enseignant ne dispose généralement que de l'oeil, qui se caractérise notamment par la durée de la persistance rétinienne de l'ordre du dixième de seconde. Il est intéressant d'observer comment l'élève prend ses informations, en notant la position de la tête et son mouvement qui généralement accompagnent le regard.

Les activités gestuelles peuvent être analysées en repérant les interactions avec un autre élève. La position des différentes parties du corps les unes par rapport aux autres peut s'observer à l'oeil. Le mouvement des segments corporels les uns par rapport aux autres peuvent être observés en situation d'opposition. La vitesse de leurs déplacements constitue également un indicateur pertinent dans l'observation d'un geste sportif.

Bâtir une programmation à l'aide des unités d'apprentissage

Une unité d'apprentissage, dans sa durée, correspond sensiblement à une demi-année de travail régulier sur une séquence hebdomadaire. Sur une année, deux unités d'apprentissage peuvent se succéder sur un même créneau horaire. Ainsi, sur trois créneaux horaires de 40 à 45 minutes par semaine, 6 unités d'apprentissage peuvent être programmées.

Si trois modules sont consacrés à la même activité, les élèves seront alors en mesure d'aborder dans de bonnes conditions la poursuite de leur scolarité au collège.