

Continuité et programmes en EPS

Francis, HUOT

Professeur agrégé d'EPS, Nantes, (44)

Comment favoriser la continuité des enseignements malgré les changements d'activités programmés dans les établissements ? Comment faire en sorte que ce qui est appris dans une activité sportive puisse être transposé, renforcé dans une autre APSA de la même Compétence Propre (CP) ? Comment faciliter le suivi des apprentissages au sein d'une même CP et comment faire entrer tous les élèves dans les apprentissages ?

C'est par la recherche de similitudes dans les contenus des compétences attendues que les équipes peuvent mettre en place un enseignement curriculaire, c'est-à-dire, qui reprend de manière cyclique les mêmes notions mais à des niveaux d'acquisition éventuellement différents afin de permettre aux élèves de renforcer leurs apprentissages et progresser plus vite dans leur parcours d'EPS.

Pour cela, la continuité des programmes peut être étudiée de manière verticale¹ c'est-à-dire, en analysant chaque compétence attendue du primaire au lycée. La progressivité est alors envisagée sous l'angle de la difficulté ou de la complexité des compétences.

Mais, l'analyse peut aussi être horizontale et rechercher un continuum d'une APSA à l'autre c'est-à-dire au sein d'une même CP, pour proposer de la cohérence dans les apprentissages.

La méthode adoptée ici consiste donc à plonger au cœur de chaque compétence propre pour en dégager l'essentiel, ce qui constitue son ADN. Cette identité retrouvée au travers de l'ensemble de la scolarité facilite la recherche des similitudes au sein des APSA qui la constituent.

La compétence propre comme fil conducteur

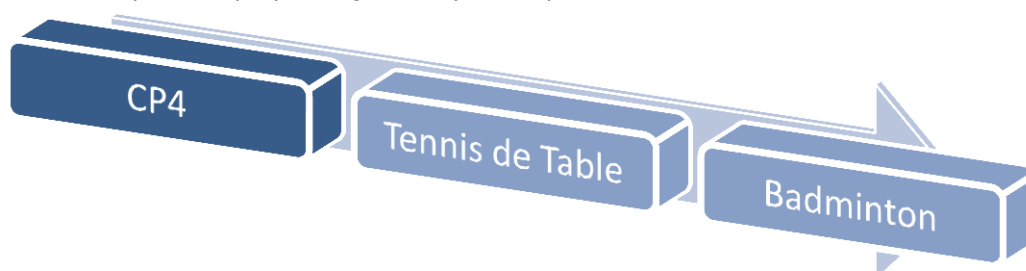
Chaque compétence propre est abordée au travers de multiples activités sportives dont les élèves voient souvent plus les différences que les similitudes. Par exemple, il est difficile, a priori, de distinguer ce qui se ressemble dans le tennis de table et le rugby. Ainsi, rien de plus normal pour chaque élève de s'attacher à la forme de l'activité et non à l'essence de l'EPS, ses contenus. Or, si ce qui se voit, les conduites motrices, est la conséquence logique des apprentissages, l'essentiel est souvent invisible y compris dans les programmes.

Le cœur de l'EPS constitué de connaissances, capacités, attitudes déterminées en équipe dans chaque établissement, est progressivement enseigné aux élèves au travers de chaque APSA. Alors pour faire en sorte que ce qui s'apprend dans une APSA serve à apprendre encore dans une autre APSA, il semble nécessaire de mettre en évidence ce qui relie, soit la compétence propre. Ainsi fait, un élève ayant atteint le niveau 2 en Badminton peut entrer dans le niveau 1 du tennis de table en réinvestissant consciemment ses acquis transposables. L'EPS n'est alors plus constituée d'APSA juxtaposées mais d'un continuum organisé autour des apprentissages fondamentaux. Par exemple, au niveau 2 en badminton, l'élève est capable de construire le point en jouant sur l'effet de continuité et rupture. Il a pour cela appris à jouer placé. Il sait repérer le moment favorable, lorsque son adversaire ne s'est pas recentré, pour placer le volant à l'opposé de sa position. Ainsi lorsqu'il aborde la CP1 en tennis de table, il peut repérer un placement semblable et rechercher le gain de l'échange

¹ Continuité et programmes, HUOT (F.), site pédagogique EPS de l'Académie de Nantes, Juin 2013

en « profitant d'une situation favorable pour le rompre par une balle placée latéralement ou accélérée². ». Bien entendu, il lui faut adapter sa motricité spécifique au tennis de table pour concrétiser l'action. Mais il peut utiliser immédiatement ses connaissances antérieurement acquises.

Schéma 1 : la compétence propre irrigue chaque compétence attendue



Définir l'ADN de chaque compétence propre

Ce n'est pas par hasard que les APSA ont été classées en compétences propres (CP). La variété d'expériences motrices que permettent les activités sportives d'une même CP, construit le fond culturel partagé³ mais pas seulement. Le présupposé des programmes est de confronter les élèves, au sein d'une même CP, à des problèmes de même nature afin qu'ils construisent la compétence propre. Mais ces mêmes programmes ne précisent pas toujours de quoi sont faites les CP au cours de la scolarité.

Déterminer ce qui constitue, en quelque sorte, l'ADN de la CP permet une lecture outillée des programmes notamment des compétences attendues. Il s'agit donc de caractériser la nature des problèmes spécifiques auxquels les élèves sont confrontés dans chaque CP pour ensuite inventorier les connaissances nécessaires à leur résolution. « Les connaissances renvoient aux informations que doit s'approprier l'élève sur les activités physiques (règlements, évolution, formes sociales de pratiques, etc.), sur son fonctionnement corporel (éléments de physiologie de l'effort, de psychologie, etc.), sur l'activité d'autrui, sur l'environnement. Elles s'énoncent principalement sous forme de principes, de règles, de repères et nécessitent l'utilisation d'un vocabulaire spécifique. ⁴ » Le travail du professeur, consiste à définir ce qu'il faut réaliser et à identifier le problème spécifique à résoudre pour, dans un second temps, centrer l'élève sur ce qu'il faut savoir pour faire, en termes de connaissances.

Schema 2 : à chaque CP son ADN



Les compétences propres du primaire au Lycée

Dans le tableau ci-dessous sont regroupées toutes les compétences propres des différents cycles⁵. Ce rapprochement permet une analyse sur le plan de l'évolution et de la continuité des apprentissages. Le centre de la compétence, ce qui se retrouve dans tous les niveaux est défini dans la synthèse. Certains termes clés (esthétique, sécurité) ne sont pas repris dans tous les niveaux des programmes. C'est pourquoi ils figurent en bleu.

² Compétence attendue en tennis de table N1, programmes EPS du collège, Bulletin officiel spécial n° 6 du 28 août 2008.

³ « Par la pratique scolaire d'activités physiques sportives et artistiques (APSA), l'enseignement de l'EPS garantit à tous les élèves une culture commune », programmes du collège Bulletin officiel spécial n° 6 du 28 août 2008.

⁴ Programmes EPS du Lycée, Bulletin officiel spécial n° 4 du 29 avril 2010.

⁵ Les compétences des programmes de maternelle sont différentes dans leur structure et ne sont donc pas comparées aux compétences propres des autres cycles.

Tab 1 : les compétences propres du primaire au lycée

CP du primaire	CP du collège	CP du lycée
CP1		
Réaliser une performance (CP1) Coordonner et enchaîner des actions motrices caractérisées par leur force, leur vitesse, dans des espaces et avec différents matériels, dans des types d'efforts variés, de plus en plus régulièrement, à une échéance donnée, pour égaler ou battre son propre record.	Réaliser une performance motrice maximale mesurable à une échéance donnée (CP1) Réaliser et stabiliser une performance mesurée dans le temps ou l'espace, à une échéance donnée, en utilisant au mieux son potentiel, dans un milieu terrestre ou aquatique, standardisé ou normé, en sachant s'investir et persévérer quel que soit le type d'effort.	Réaliser une performance motrice maximale mesurable à une échéance donnée (CP1)
Synthèse CP1: réaliser une performance motrice maximale mesurable à échéance donnée, dans un milieu standardisé et dans différents types d'efforts.		
CP2		
Adapter ses déplacements à différents types d'environnement (CP2) Se déplacer de façon adaptée et se repérer dans des formes d'actions inhabituelles mettant en cause l'équilibre (grimper, rouler, glisser, s'immerger...), dans des milieux variés (terrain plat, vallonné, boisé, eau calme, neige, bassin...), sur des engins (ou montures) instables (bicyclette, roller, ski, poney...), dans des environnements progressivement plus éloignés et chargés d'incertitude (parc public, bois, forêt, montagne, plan d'eau...).	Se déplacer en s'adaptant à des environnements variés et incertains (CP2) Réaliser, maîtriser et adapter un déplacement, en faisant des choix d'itinéraires, dans un milieu plus ou moins connu, plus ou moins varié, situé en pleine nature ou en condition similaire, nécessitant de s'engager en sécurité dans le respect de l'environnement	Se déplacer en s'adaptant à des environnements variés et incertains (CP2)
Synthèse CP2 : choisir un itinéraire, se déplacer (en sécurité) en s'adaptant à des environnements variés et incertains		
CP3		
Concevoir et réaliser des actions à visées expressive, artistique, esthétique (CP4) Exprimer corporellement, seul ou en groupe, des personnages, des images, des sentiments, des états... Communiquer aux autres des sentiments ou des émotions. S'exprimer de façon libre ou en suivant différents types de rythmes, sur des supports variés (musicaux ou non), avec ou sans engins. Réaliser des actions « acrobatiques » mettant en jeu l'équilibre (recherche d'exploits) et pouvant revêtir un caractère esthétique.	Réaliser une prestation corporelle à visée artistique ou acrobatique (CP3) Concevoir, produire et maîtriser une prestation devant un public ou un jury, selon un code ou des règles de scène en osant se montrer et s'assumer.	Réaliser une prestation corporelle à visée artistique ou acrobatique (CP3)
Synthèse CP3 : concevoir et réaliser une prestation corporelle à visées expressive artistique (esthétique) ou acrobatique		
CP4		
Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement (CP3) Rencontrer un adversaire dans des jeux d'opposition duelle : affronter seul un adversaire pour obtenir le gain du jeu, développer des stratégies comme attaquant ou comme défenseur, comprendre qu'il faut attaquer tout en se défendant (réversibilité des situations vécues). Coopérer avec des partenaires pour affronter collectivement un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif : se reconnaître comme attaquant ou défenseur, développer des stratégies, identifier et remplir des rôles et des statuts différents dans les jeux pratiqués, respecter les règles.	Conduire et maîtriser un affrontement individuel ou collectif (CP4) Rechercher le gain d'une rencontre, en prenant des informations et des décisions pertinentes, pour réaliser des actions efficaces, dans le cadre d'une opposition avec un rapport de forces équilibré et adapté en respectant les adversaires, les partenaires, l'arbitre.	conduire et maîtriser un affrontement individuel ou collectif (CP4)
Synthèse CP4 : coopérer, s'opposer individuellement et/ou collectivement		
CP5		
		Réaliser et orienter son activité physique en vue du développement et de l'entretien de soi (CP5).

Analyses et commentaires

Ces tableaux affichent une cohérence dans les compétences qui ne saute pas toujours aux yeux. Quelques discontinuités interrogent ou nécessitent un éclaircissement.

Les numéros de CP

L'ordre donné aux CP n'est pas tout à fait le même. Ainsi les enseignants du primaire vont associer la CP4 à la compétence expressive et artistique quand les collègues du secondaire y voient l'opposition individuelle et collective. Il s'agit, bien entendu d'un détail, mais il ne facilite pas le dialogue premier second degré.

Des enjeux de formation en régression ?

Les définitions des CP durant les différents cycles ne sont pas strictement identiques. Plus l'élève avance dans sa scolarité et plus la définition de la compétence attendue semble se simplifier.

Par exemple dans le libellé de la compétence expressive (CP3 du secondaire) l'élève du primaire doit concevoir et réaliser des actions à visées expressive, artistique, esthétique. Puis au collège la conception disparaît du titre de la CP et ne figure plus du tout dans la définition du lycée. De la même façon l'aspect expressif n'existe plus au secondaire. Un élève du primaire sachant exprimer un sentiment et le faire ressentir à un public lors de sa « prestation » devrait logiquement réutiliser cette compétence au collège puis au lycée. Heureusement, les compétences attendues précisent ce que ne décrit pas la CP puisque la conception est omniprésente dans les programmes du collège comme du lycée et l'expressivité y figure aussi. Ainsi, les compétences propres, par leur formulation, introduisent une certaine forme de discontinuité puisque leur précision dépend en partie du niveau scolaire. Il semble possible de formuler l'hypothèse selon laquelle, dans le second degré « l'imprécision » est comblée par les C.A. quand, dans le premier degré, l'absence initiale de C.A. nécessitait une définition plus complète⁶.

L'absence de définition précise au Lycée (ou lycée pro)

Le fait que la compétence propre soit systématiquement moins détaillée au lycée interpelle au moins sur un point : faut-il redéfinir, préciser en équipe cette compétence et si oui, peut-on reprendre la définition des cycles précédents ? Logiquement, les compétences acquises dans les classes précédentes doivent pouvoir se transférer. Par exemple, « *Concevoir, produire et maîtriser une prestation devant un public ou un jury, selon un code ou des règles de scène en osant se montrer et s'assumer.* » définition du collège, est transposable au lycée puisque les C.A. de la CP3 reprennent systématiquement « *Composer et présenter* ». Les définitions des CP semblent donc plus présenter un manque d'homogénéité structurelle dans leur énoncé qu'un véritable manque de précision.

Nécessité de repréciser les enjeux

Ces « imprécisions ou discontinuités » dans les libellés des compétences propres justifient que les enjeux de formation et leur progressivité soient déterminés en équipe. En effet, les programmes ont vocation à être mis en œuvre au travers des projets d'établissement et d'EPS qui s'appuient sur les caractéristiques locales, les élèves en premier. Ainsi, une définition générique au plan national permet la programmation précise au niveau local des apprentissages prévoyant éventuellement les redites.

Clarifier le centre de la CP, son l'ADN en quelque-sort, permet aux professeurs comme aux élèves d'avoir en tête les mêmes références. Cet ADN, enjeu majeur de formation ne devrait pas se retrouver dans une autre CP.

Les enjeux de formation pour chaque CP

Les compétences ainsi déterminées renvoient à des connaissances fondamentales à faire acquérir qui sont les enjeux de formation. Pour chaque CP, l'élève doit savoir identifier des informations fondamentales, pour réaliser et gérer des actions constitutives du problème posé.

⁶ Pour rappel, en primaire, les compétences attendues ont été publiées en janvier 2012 soit 4 ans après les programmes.

Tableau 2 : les compétences fondamentales pour chaque CP

Compétences fondamentales de la CP1 : « réaliser une performance motrice maximale mesurable à une échéance donnée »	
	Il s'agit pour l'élève de savoir :
IDENTIFIER, ses ressources pour les mobiliser au maximum	
REALISER, une performance dans un espace temps défini et stable	
GERER et réguler son engagement, persévérer pour bonifier sa performance	
Compétences fondamentales de la CP2 : « se déplacer en s'adaptant à des environnements variés et Incertains »	
	Il s'agit pour l'élève de savoir :
IDENTIFIER le déplacement à réaliser, en lisant le milieu	
REALISER un déplacement équilibré, conforme au projet, seul ou en groupe	
GERER la sécurité dans son déplacement et ce en dépit des variations du milieu	
Compétences fondamentales de la CP3⁷ : « concevoir et réaliser une prestation corporelle à visée artistique esthétique ou acrobatique »	
	Il s'agit pour l'élève de savoir :
D'IDENTIFIER le procédé de création pour composer une présentation	
REALISER sa prestation devant un public pour transmettre une émotion	
GERER son émotion pour montrer sa prestation	
Compétence fondamentale de la CP4 : « coopérer, s'opposer individuellement et/ou collectivement »	
	Il s'agit pour l'élève de savoir :
D'IDENTIFIER les informations pertinentes sur les partenaires, les adversaires et la cible	
REALISER un choix stratégique et tactique pour être efficace dans le rapport de force	
GERER son engagement par la préparation d'un projet collectif, ou d'une stratégie d'opposition	
Compétence fondamentale de la CP5: « réaliser et orienter son activité physique en vue du développement et de l'entretien de soi »	
	Il s'agit pour l'élève de savoir :
D'IDENTIFIER ses besoins, son mobile d'action, la méthode d'entraînement approprié	
REALISER un entraînement construit de manière autonome	
GERER son entraînement à partir de l'analyse de son ressenti et des connaissances sur soi	

Pour tous les niveaux, ces savoirs ou savoir faire fondamentaux sont directement utilisables. Ainsi, lors d'un changement d'activité, l'élève qui a pris conscience de ses acquisitions fondamentales ne part pas de rien lorsqu'il aborde une APSA nouvelle.

Faire progresser l'élève dans une compétence propre

Si la progression dans chaque compétence attendue est déterminée de manière épistémique par les programmes, la progression des enseignements dans chaque CP et CA requiert une définition d'équipe liée au contexte de l'établissement. Si chaque année quatre, cinq CP permettent de varier les expériences, cette diversité ne doit pas engendrer une perte d'apprentissage d'une année à l'autre notamment, lorsque l'activité de niveau Nx n'est pas suivie du niveau Nx+1. Pour cela, dans une même année scolaire lorsque deux APSA d'une même CP sont utilisées, les liens sont explicités aux élèves. Créer de la progressivité dans les apprentissages c'est prévoir les transferts au sein d'une

⁷ CP3 collège lycée et CP4 pour le primaire

APSA mais aussi d'une APSA à une autre à partir des fondamentaux de la compétence propre qui sont facilement identifiés puisque définis.

Ne pas laisser un seul élève en échec

Le fait d'avoir clarifié le centre de chaque CP permet de se détacher au moins temporairement de la définition sociale de l'activité pour centrer l'élève sur ce qu'il y a de fondamental. Par exemple au volleyball, activité énormément pratiquée, de nombreux élèves redoutent le contact avec le ballon car ils ont peur de se blesser les doigts ou les avant-bras. Ces élèves refusent souvent la pratique et font un évitement qui les met en échec. Dans la mesure où le centre de l'apprentissage se situe sur l'action collective, la stratégie et non sur l'aspect individuel, il est alors pertinent de dégonfler les ballons ou faire jouer avec des mousses « peaux d'éléphant » afin de faire dépasser ces peurs. Autre exemple le badminton, activité incontournable en secondaire, dans laquelle certains élèves ont beaucoup de mal à toucher le volant. Là aussi, cet échec d'habileté individuelle empêche d'entrer dans l'opposition interindividuelle et les projets de jeux qui l'accompagnent. Il n'y a aucune raison, dans ce cas de ne pas proposer des situations adaptées avec des raquettes à manche court, gros tamis ou encore des volants plus lents, voire des mousses. Les apprentissages fondamentaux, ici, ne sont pas fondamentalement de l'ordre de la balistique mais bien de l'opposition.

Les exemples pourraient être multipliés mais chacun l'a bien compris, l'essentiel est de faire entrer l'élève dans le cœur de la compétence propre même s'il faut abandonner provisoirement certains éléments techniques de la compétence attendue qui sont plus annexes car fortement liés aux caractéristiques de l'APSA.

Exemple : la CP 1 et son application à la compétence attendue en natation de vitesse

Dans une activité, la lecture de la compétence attendue des programmes va se réaliser en premier, au travers des fondements de la CP et de ses principaux enjeux.

Tableau 3 : de la compétence propre (CP) à la compétence attendue (CA) en APSA natation

Compétences fondamentales de la CP1 il s'agit pour l'élève de :	Connaissances fondamentales de la CP appliquée à la natation de vitesse N1 L'élève doit savoir :
REALISER, Créer, conserver, transmettre de la vitesse pour être efficace dans un espace temps défini CA N1 : à partir d'un départ plongé ou dans l'eau, réaliser la meilleure performance possible sur une distance de 25 mètres en crawl en adoptant l'équilibre et les trajets moteurs les plus efficaces.	Principe⁸ de propulsion : aller chercher des masses d'eau inertes avec des surfaces d'appui les plus grandes possibles et sur un trajet moteur le plus accéléré et ample possible, dans l'axe du déplacement ; Principe de glisse : s'aligner par rapport à l'axe de déplacement pour diminuer les résistances Principe de continuité : conserver le plus possible une continuité propulsive par train séparé (crawl)
IDENTIFIER, ses ressources pour les mobiliser au maximum notamment, le rapport fréquence amplitude	Principe de contrôle musculaire : conserver un corps gainé pour y prendre des appuis solides Identifier « le relâcher » des muscles antagonistes Identifier l'intensité de la puissance anaérobie Identifier le meilleur rapport fréquence amplitude
GERER et réguler son engagement et sa performance Respecter les règles de sécurité et d'hygiène. Assumer le rôle d'observateur.	Principe de respiration : ventiler par expiration longue et active et inspiration passive facilitatrices des actions motrices. Principe d'information : diminuer la prise d'information périphérique pour optimiser la prise d'info sur soi

⁸ Le principe est défini comme une connaissance opérationnelle, une relation construite entre un sujet et les faits, les phénomènes qu'il souhaite appréhender.

Transposition à la course de vitesse

Organisé ainsi il suffit de modifier dans la colonne de gauche la compétence attendue puis dans la colonne de droite transposer les connaissances transférables et compléter par ce qui ne l'est pas. Cette manière de présenter met en évidence les similitudes (*en italique*) ; Il est facile de constater que la majorité des connaissances est transposable. La différenciation se réalisera sur des composantes techniques liées au contexte de réalisation de la compétence.

Tableau 4 : de la CP à la CA – transposition à une autre APSA de la même CP

Compétences fondamentales de la CP1 il s'agit pour l'élève de :	Connaissances fondamentales de la CP appliquée à la course de relais vitesse N1 L'élève doit savoir :
REALISER, Créer, conserver, transmettre de la vitesse pour être efficace dans un espace temps défini CA N1 : réaliser la meilleure performance possible dans un relais de 2 x 30 mètres en transmettant le témoin en déplacement, dans une zone imposée.	Principe⁹ de propulsion : prendre des appuis dans l'axe du déplacement sur un trajet moteur le plus accéléré et dont l'amplitude est en rapport avec la force exercée à fréquence égale ; Principe d'alignement (de glisse) : aligner les segments par rapport à l'axe de déplacement pour diminuer les résistances Principe de continuité : conserver le plus possible une continuité propulsive (vélocité)
IDENTIFIER, ses ressources pour les mobiliser au maximum Tenir les rôles de donneur et de receveur.	Principe de contrôle musculaire : conserver un corps gainé pour y prendre des appuis solides Identifier « le relâcher » des muscles antagonistes Identifier l'intensité de la puissance anaérobie Identifier le meilleur rapport fréquence amplitude Principe de continuité : conserver la continuité de la vitesse entre les deux relayeurs
GERER et réguler son engagement et sa performance Assumer au sein d'un groupe restreint le rôle d'observateur.	Principe de respiration : ventiler par expiration active et inspiration passive Principe d'information : diminuer la prise d'information périphérique pour optimiser la prise d'info sur soi ou son camarade.

La progression des élèves dans la CP

Faire progresser les élèves c'est leur faire mobiliser leurs connaissances et compétences dans des contextes variés mais qui présentent des similitudes. Plus les différences de contextes sont importantes alors, plus il l'élève doit s'adapter en apportant ainsi la preuve sa compétence. A l'inverse, plus la situation est proche de celle de l'apprentissage initial de la compétence et moins l'élève a besoin de transposer ses connaissances et de s'adapter. Une compétence est considérée comme bonifiée au fur à mesure de sa généralisation. Le GAIP de Nantes a ainsi défini une échelle d'appropriation de type RATGI¹⁰ : Réaliser, reproduire, Adapter, Transposer, Généraliser, Innover.

⁹ Le principe est défini comme une connaissance opérationnelle, une relation construite entre un sujet et les faits, les phénomènes qu'il souhaite appréhender.

¹⁰ Voir l'article : organiser les connaissances, capacité, attitudes. Revue e-novEPS N°2, Janvier 2012

Application de cette échelle d'appropriation à la CP3 : « concevoir et réaliser une prestation corporelle à visée artistique esthétique ou acrobatique ».

L'élève doit savoir IDENTIFIER le procédé de création pour composer une présentation. Il apprend par l'action la démarche de création en six points comme le propose Tizou Perez¹¹

1. Entrer dans l'activité
2. Explorer tous les possibles.
3. Enrichir en jouant sur les variables : espace, temps, énergie, l'autre, le corps.
4. Trier choisir
5. Construire, s'impliquer
6. Produire, présenter, interpréter, confronter aux autres

Premier niveau de compétence : Réaliser, reproduire.

Sous la conduite de l'enseignant l'élève, en groupe classe, découvre et applique la démarche en danse de création à partir d'inducteurs communs aux autres. L'inducteur est une musique, un objet, une photo ou tout autre outil servant à générer chez l'élève des émotions. Pour ce dernier, le problème à résoudre est de composer et pour l'enseignant, il s'agit d'enseigner une procédure.

Second niveau de compétence : Adapter

Placé en sous-groupes, l'élève réutilise la démarche et l'adapte à des inducteurs spécifiques au groupe afin de créer et présenter un propos singulier qui est ensuite dansé devant les autres. L'enseignant demande à l'élève d'adapter son savoir faire à une autre situation que celle dans laquelle il l'a apprise. La nature de l'activité reste néanmoins la même.

Troisième niveau de compétence : Transposer

La démarche utilisée dans le cycle de danse de création est transposée à un cycle de cirque pendant lequel les élèves composent mais cette fois avec les objets et langages propres au cirque. L'enseignant demande à l'élève de transposer ses apprentissages dans un environnement très différent au plan des pratiques physiques et artistiques. L'élève compétent parvient cependant à se repérer et utiliser la méthode acquise précédemment en danse. Cette transposition nécessite d'avoir compris les similitudes entre les deux situations (de cirque et de danse) et identifié les connaissances à réinvestir.

Quatrième niveau de compétence : Généraliser

A ce stade, l'élève est capable de généraliser l'utilisation de cette compétence à toute situation qui le nécessite. Ainsi, sans obligatoirement en avoir la commande de l'enseignant, il est capable d'utiliser la démarche de création apprise en danse à toute activité de la CP3 (Acrosport, Gymnastique...).

Cinquième niveau de compétence : Innover

A ce niveau de compétence, l'élève devient capable de créer sa propre démarche de création qui peut s'inspirer d'une ou plusieurs démarches précédemment apprises.

Application de l'échelle d'appropriation RATGI à des compétences « techniques »

L'échelle peut aussi s'appliquer dans l'exemple d'une compétence « technique » d'un sport collectif (CP4) comme suit :

Premier niveau de compétence : Réaliser, reproduire.

L'élève s'applique à identifier le problème moteur à dépasser et essaie puis réalise l'action adaptée dans le contexte d'apprentissage (situation d'apprentissage). Par exemple, placé face à une zone de défense, il apprend à tirer en suspension au basket. Cette situation peut être analytique et artificielle pour que l'élève se confronte à la problématique de tir en suspension rencontrée dans une phase précédente de jeu, par exemple.

Second niveau de compétence : Adapter

Ayant construit une nouvelle conduite motrice dans une situation très spécifique (celle d'apprentissage), l'élève s'emploie à la mettre en œuvre pour répondre à des problèmes identiques (même APSA) mais dans des contextes différents. Par exemple, après avoir appris à tirer en

¹¹ Tizou (P.), Thomas (A.), EPS danse : danser en milieu scolaire, édition CRDP Pays de la Loire

suspension au basket, il va le réaliser avec opposition en match à thème pour passer au dessus de la défense.

Troisième niveau de compétence : Transposer

La compétence acquise dans des situations plus ou moins artificielles d'opposition (ou au moins paramétrée) est appliquée dans une situation de référence plus complexe. Ainsi l'élève « basketteur » va pouvoir décider d'utiliser le tir en suspension en handball lorsque les conditions seront propices. Bien entendu, les conditions de réalisation de l'action et la motricité seront différentes. Seules, l'analyse de la situation, le déclenchement et le principe de tir en suspension seront transposés.

Quatrième niveau de compétence : Généraliser

La généralisation est un niveau de compétence qui permet à l'élève de transposer sa compétence quel que soit l'APSA et la situation. Par exemple pour le tir en suspension, il sera capable de déclencher une attaque en suspension en Ultimate afin de passer la défense de zone¹² notamment, la prendre de vitesse. Si l'action est complètement différente, le principe demeure.

Cinquième niveau de compétence : Innover

Ce dernier niveau de compétence se manifeste rarement en milieu scolaire car il fait appel à un haut niveau d'expertise. Mais, il ne faut pas l'exclure pour les élèves les plus doués pratiquant en AS ou club. En plus de sa capacité à généraliser, à ce stade l'élève est capable de créer sa propre manière de faire. Il crée son style dans une APSA donnée pour tirer en suspension.

Conclusion

La continuité dans les apprentissages en EPS n'est pas seulement référée aux compétences attendues qui ne sont pas toujours organisées de manière progressive et qui sont, de toute manière, définies pour un élève épistémique. Les élèves sont, en réalité, beaucoup plus divers que sur le papier et leur construction de compétences passe par des chemins tout aussi variés. La Compétence Propre demeure néanmoins l'enjeu central de formation vers lesquels enseignements et apprentissages doivent converger.

Le professeur au sein de son équipe, en réaffirmant les enjeux de formation de chaque CP peut les présenter aux élèves et organiser ses contenus en mettant en avant les liens entre APSA d'une même CP. C'est à partir de cet outil de lecture des programmes que l'élève devient capable d'identifier les similitudes entre deux APSA, pour transposer voire généraliser ses connaissances et compétences. C'est aussi à partir de cet outil que l'élève, comme les professeurs, peut suivre de manière simple ses progrès dans les apprentissages. C'est aussi l'opportunité pour des élèves en difficulté de concentrer leurs efforts sur l'essentiel pour réussir ou pour chacun de construire son propre chemin d'apprentissage sans dévier de l'objectif assigné à tous.

Ecrire et lire la continuité des compétences propres devient alors un formidable outil de mise en cohérence des apprentissages au service de la réussite de tous et de chacun.

¹² Il y fort à parier que l'attaque sera réalisée en « Upside arm »