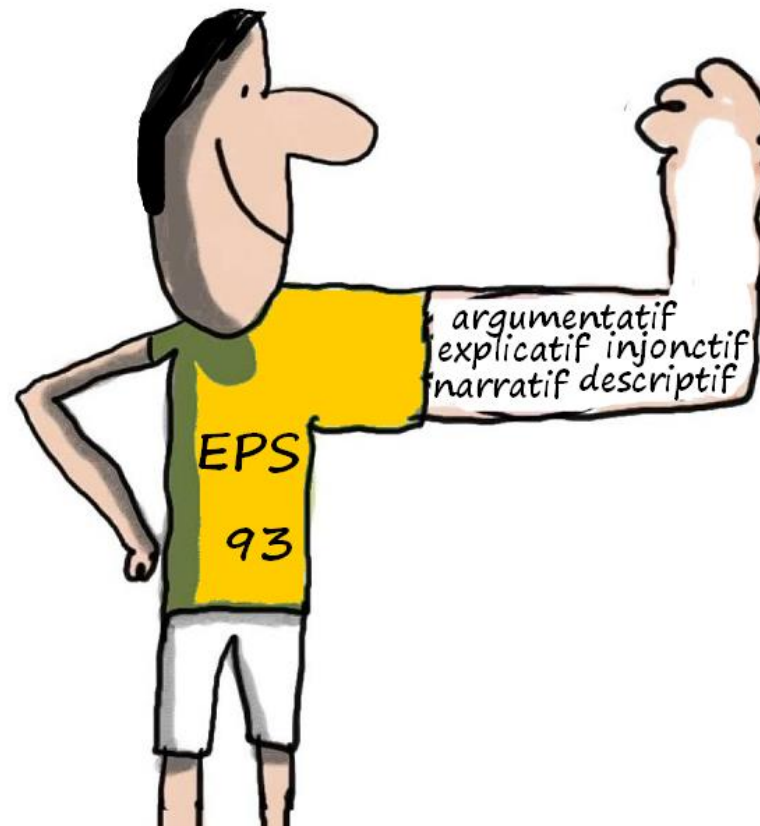


SYNTHESE - ASPECTS THEORIQUES

EPS ET LANGAGE



Répartition inclusive EPS et langage

Répartition inclusive EPS et langage								
REFROUPEMENT/PRESENTATION 7mn			MISE EN TRAIN/CORPS DE LA SEANCE 45 mn Priorité temps d'engagement moteur <u>par élève</u>			REFROUPEMENT/BILAN 8mn		
12%			75%			13%		
Temps langage avec le groupe classe Rituel			Temps langage individualisé ou avec groupes, (feedback) voire groupe classe sur temps court			Temps langage avec le groupe classe		
1. Réactivation de la séance précédente	2. Objectif de la séance	3. But, consignes, sécurité	4. Temps d'apprentissage/renforcement-entraînement/évaluation Relances, variantes			5. Bilan	6. Prolongement	
TEMPS LANGAGE ORAL DE L'ENSEIGNANT TEMPS ORAL DE L'ELEVE SUR LA REAPPROPRIATION, QUESTIONNEMENT, PRECISIONS			TEMPS LANGAGE ORAL DE L'ENSEIGNANT (feedback, relances, variantes)			TEMPS LANGAGE ORAL DE L'ENSEIGNANT (questionnement en entonnoir)		
SUPPORT ECRIT POSSIBLE (schémas, fiches, etc.)			TEMPS LANGAGE ORAL ELEVES (interactions) ECRIT : Lecture schémas, fiches			TEMPS LANGAGE ORAL ELEVES/ VERBALISATION		
<p>Donner du sens aux apprentissages, Prendre conscience que les apprentissages sont sur un temps long Se projeter</p>	<p>Pour améliorer ses possibilités d'adaptation motrice, d'action et de réaction à un environnement physique et humain, tout en développant des compétences méthodologiques et sociales</p>	<p>Présentation claire et concise pour orienter et déclencher l'action de l'élève Le but à atteindre est clairement identifié : Ce qu'il y a à faire pour l'élève On peut distinguer ce qu'il y a à faire, de ce qu'il y a à apprendre.</p>	<p>Situations d'apprentissage ludiques, techniques, performantes Jeux collectifs Sorts collectifs Formes organisationnelles choisies (atelier, groupes homogènes, hétérogènes, etc.)</p> <p style="text-align: center;">Objectifs de l'enseignant-e</p> <p>Proposer des problèmes aux élèves accessibles. Permettre aux élèves d'expérimenter des comportements et des réponses motrices, puis de répéter les solutions trouvées. Consacrer du temps à la répétition pour changer et construire des compétences stabilisées.</p> <p style="text-align: center;">Buts pour l'élève</p> <p>Apprendre, c'est-à-dire se confronter à des obstacles par des réponses motrices nouvelles. Chercher des solutions « efficaces » en observant, en verbalisant, en comparant, en imitant...</p> <p>Répéter les solutions trouvées, les intégrer et donc les stabiliser.</p> <p style="text-align: center;">Dispositif à envisager</p> <p>La situation de référence pose les problèmes fondamentaux de l'activité. Elle renseigne sur le niveau initial, puis renseignera sur le niveau intermédiaire et final. L'enseignant ajuste et adapte sa progression, les élèves repèrent leur niveau d'expertise.</p>			<p>Plaisir de jouer, d'apprendre, réflexion sur l'action, rapport à la règle, difficultés et explicitations des solutions motrices, techniques, tactiques, méthodologiques</p>	<p>La séance, voire les séances EPS suivantes</p>	
						<p>Ritualiser la réflexion sur ses actions</p> <p>Repérer les points à renforcer dans les séances suivantes</p>	<p>Enrichir le vocabulaire employé précis et adapté (lexique, verbes d'actions, syntaxe, modes (impératif, conditionnel...), en séance de français (cahier EPS) Analyser vidéos Observer vidéos sportives expertes</p>	
<p style="text-align: center;">QUOI</p> <p>Qu'est-ce que je veux enseigner à mes élèves ? Quels sont les objets d'enseignements, c'est à dire les contenus à enseigner, les compétences à construire?</p> <p style="text-align: center;">COMMENT</p> <p>Comment vais-je l'enseigner? = quelles sont les procédures qui favorisent l'apprentissage de ces compétences?</p> <p style="text-align: center;">POURQUOI</p> <p>Pourquoi l'enseigner ? Quel est le sens de ce qui est à enseigner ? Au service de quelles valeurs éducatives ?</p> <p style="text-align: center;">DANS QUEL BUT ?</p> <p>Pour former quel type de citoyen pour demain ?</p>						<p>Temps réflexif de l'enseignant ? Qu'ont appris les élèves ? Remédiations à anticiper ? Démarches adaptées ? Temps d'engagement moteur respecté ? Règles collectives, de sécurité respectées ? Prolongement à anticiper ?</p>		

Les démarches d'enseignement en EPS et leur rapport au langage

Démarches langagières de questionnement et de verbalisation

(par questionnements « entonnoirs », de plus en plus précis, par mots clés inducteurs, etc., réactivation, projets d'actions, identification des procédures, rapport aux règles de jeux, de sécurité, rapport aux autres, plaisir/déplaisir, motivation...)

traversées par les démarches d'enseignements de l'EPS

(expérimentale, ludique, de situations problème, comparative, réflexive, artistique...)

IDENTIFIER les procédures d'apprentissages de chaque élève :

Temps 1 : Représentations initiales

Temps 2 : Vécu moteur

Temps 3 : Apport d'informations par réflexion-investigation-confrontation des points de vue face aux différentes solutions

motrices explorées pour résoudre les problèmes repérés :

Formes de questionnement sur les procédures d'apprentissage : Qu'est-ce qui est maîtrisé ? Qu'est-ce qui pose problème ? Quelles difficultés repérées (affectives, motrices, informationnelles, relationnelles) ...

Comment résoudre telle difficulté ? Qu'est-ce qui doit être renforcé, retravaillé ?

Temps 4 : Construction de procédures d'apprentissages étayées par des schémas explicatifs, des critères de réalisation explicites

Temps 5 : Construction de savoirs conceptuels

Temps 6 : Vécu moteur*

CONSTRUIRE UNE METHODOLOGIE D'APPRENTISSAGE CHEZ L'ELEVE :

Amener les élèves à verbaliser ce qu'ils font et ce qu'ils observent et à faire du lien dans une boucle récursive réflexive observé/observateur pour savoir mettre en mots les actions, connaître les savoir faire de l'activité, connaître les critères de réalisation, savoir analyser, identifier les obstacles, les transformations pour améliorer les actions futures.

SEANCE EPS ET LANGAGE

Son titre pour l'élève : (thème de travail)				Situations de langage/supports/compétences	
OBJECTIF pour l'enseignant :				Sa place dans le module ou cycle d'apprentissage ou séquence	
Ce qu'il y a à apprendre pour l'enseignant en termes de capacités, connaissances et attitudes en EPS				La relation entre EPS et langage est importante sur les différents temps de la séance :	
Liens avec les autres compétences :				1/Réactivation de la séance précédente	
BUT	DISPOSITIF humain et matériel	Critère de réalisation	Critère de réussite	2/Objectif de la séance	
<p>Sa présentation doit être claire et concise : C'est ce qui oriente et déclenche l'action de l'élève</p> <p>Le but à atteindre est clairement identifié : Ce qu'il y a à faire pour l'élève</p> <p>On peut distinguer ce qu'il y a à faire, de ce qu'il y a à apprendre.</p>	<p>Le dispositif peut être travaillé en classe avant la séance.</p> <p>Matériel, chasubles, signalisation de l'espace d'évolution.</p> <p>L'organisation détermine une gestion de classe particulière (groupes, ateliers équipes, etc.)</p> <p>L'organisation spatiale</p> <p>Les règles à respecter</p> <p>Les règles de sécurité</p> <p>Les règles de fonctionnement</p> <p>Les relations entre élèves</p> <p>Les groupes</p> <p>Les rôles</p> <p>Eventuellement la relation avec les partenaires intervenants</p>	<p>C'est la manière de faire, la technique (construite surtout en phase de structuration)</p> <p>Les principes d'action pour atteindre le but</p>	<p>Observable vérifiable et vérifié.</p> <p>Tout apprentissage dépend de la connaissance de son résultat, il faut donc toujours vérifier qu'il soit appréhendé par les élèves.</p> <p>Le critère de réussite peut être :</p> <ul style="list-style-type: none"> - inscrit dans le dispositif (toucher le tapis) ** - plus abstrait (pour les grands) faire sans arrêt - quantifiable : <p>réussi au moins 3 fois -en lien avec un critère de réalisation de la tâche</p>	3/But, consignes, sécurité	
				<p>4/Relances</p> <p>5/Bilan, plaisir du jeu, d'apprendre, questionnement, nature des difficultés rencontrées, rapport à la règle, explicitation/solutions motrices, techniques, tactiques, méthodologiques</p> <p>6/Prolongement (la séance voire les séances suivantes)</p> <p>Le vocabulaire employé doit être précis et adapté (lexique, verbes d'actions, syntaxe, modes (impératif, conditionnel...), et doit être complété ou enrichi en séance de français)</p> <p>Les liens avec les autres compétences sont à anticiper.</p>	
				<p>Dans la préparation :</p> <p>PENSER le dispositif matériel et humain, les règles de sécurité et de fonctionnement, le travail qui va être entrepris, les actions à faire, la trace à garder de l'activité, les projets</p> <p>ETABLIR LE DEROULEMENT (différentes phases prévues dans la séance, dans la séquence)</p> <p>En situation :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Réactiver la dernière séance, présenter la séance, son objectif d'apprentissage -Organiser une prise d'informations sur l'activité (trace) -Décrire, reformuler, mettre en mots l'action -Réguler les relations dans la classe - Bilan et exploitation de la trace 	

Compétences langagières développées chez l'élève durant la séance d'EPS EN FONCTION DES VERBES REFERENTS A L'ORAL

Nommer Désigner	Décrire Commenter	Comparer	Analyser	Conseiller Coacher
<p>. Nommer les différents espaces, le matériel spécifique</p> <p>. Désigner les actions motrices (verbes et noms ; adverbess) et les actions connexes</p> <p>. Nommer les parties du corps les postures et les mouvements</p> <p>. Situer dans l'espace : positions, lieux précis</p> <p>. Situer dans le temps : expression de la durée, de la succession, de la simultanéité.</p>	<p>. Décrire des aménagements (l'organisation du stade, de la piste d'athlétisme, du sautoir d'organisation collective (relais, couloirs, ordre de passage, etc.)</p> <p>. Dire les manières de... au passé, au présent, au futur... : « <i>j'ai pris un départ de course correct, mais je me suis relevé trop tôt et j'ai perdu de la vitesse</i> »</p> <p>. Commenter les actions d'un élève athlète : « <i>Il part de sa prise de marque, il prend sa course d'élan, il accélère sa course... mais il a mordu lors de l'impulsion dans la zone d'appel, son saut ne sera pas validé</i> ».</p>	<p>. Comparer des manières de faire : « <i>Il faut prendre une course d'élan qui se termine en courbe pour mieux sauter haut en fosbury..</i> ».</p> <p>« <i>Il lance le vortex bras cassé et de face, c'est peut-être pour cette raison qu'il lance moins loin...</i> »</p> <p>. Comparer des temps sur la même distance en modifiant sa façon de courir, de sauter, de lancer : « <i>Mon « chrono » sur 40 m est beaucoup moins performant quand je cours sans utiliser les bras.</i> »</p> <p>. Comparer des quantités : mesures de longueur, de hauteur, de durée ; points d'une performance</p>	<p>Le but de ... (« Pour arriver à ... , il faut que... »)</p> <p>Les causes de la réussite, d'une difficulté, d'un obstacle ... « <i>Je suis vite essoufflé car je ne sais pas encore maîtriser ma respiration...</i> »</p> <p>Les conséquences d'une action... « <i>Comme j'ai vraiment poussé sur mes jambes, j'ai eu des appuis solides, et j'ai pu lancer le javelot avec une vraie vitesse de bras..</i> »</p>	<p>. Donner des conseils, des consignes</p> <p>. Aider l'élève observé en donnant des indications sur un critère, une action à améliorer</p> <p>. Etre bienveillant dans ses conseils (utilisation du conditionnel : « <i>il faudrait que, ce qui serait bien c'est ...</i> »)</p> <p>. Savoir motiver (verbes à l'impératif et adjectifs encourageants)</p> <p>. Mettre en projet (Emploi du conditionnel : « <i>Si tu... alors tu seras capable de...</i> »)</p> <p>. Poser des questions pour que les réponses viennent du coaché : « <i>A ton avis, pourquoi as-tu réussi cette fois-ci à améliorer ton temps de course ?</i> »</p>

En EPS, l'**enseignant** doit moduler sa voix pour faciliter écoute et compréhension et aussi pour que l'**élève** soit aussi capable de reproduire :

Cette modulation s'effectue en fonction :

du destinataire (relation partenaire sports collectifs, relation coach sports collectifs, relation arbitre joueurs, lutteurs, relation spectateur/danseurs, relation chronométreur/coureur, etc.)

du lieu : proche, éloigné, visible, invisible ;

des effets recherchés : informer, rassurer, expliquer, conseiller, prévenir, relancer, ordonner

En fonction des situations, plusieurs paramètres peuvent être manipulés :

l'intensité, plus ou moins fort en fonction de la distance ;

le ton (harmoniques et hauteur) de doux (bienveillant, rassurant) à rude (rigueur) ;

le rythme, de lent à vite en fonction de l'urgence ;

la répétition ou l'**allongement des phonèmes**, en fonction de l'importance des signes

Attendus de fin de cycle	Compétences du socle	Connaissances et compétences associées
COMPRENDRE ET S'EXPRIMER À L'ORAL ☐ Ecouter un récit et manifester sa compréhension en répondant à des questions sans se reporter au texte ☐ Dire de mémoire un texte à haute voix ☐ Réaliser une courte présentation orale en prenant appui sur des notes, un diaporama ou autre outil numérique ☐ Interagir de façon constructive avec d'autres élèves dans un groupe pour confronter réactions ou points de vue	Ecouter pour comprendre un message oral, un propos, un discours, un texte lu	<ul style="list-style-type: none"> - Apprécier les éléments vocaux et gestuels et leurs effets - Maintenir une attention orientée en fonction du but - Repérer et mémoriser les éléments importants du discours + implicite - Prendre en compte les caractéristiques du genre de discours - Repérer ses difficultés et les verbaliser - Avoir une vigilance critique par rapport au langage écouté
	Parler en prenant compte de son auditoire	<ul style="list-style-type: none"> - Adapter sa façon de parler à son propos - Adapter sa voix, le ton, sa gestuelle - Connaître les techniques de mise en voix des textes - Connaître les techniques de mémorisation des textes
	Participer à des échanges dans des situations de communication diversifiées	<ul style="list-style-type: none"> - Exprimer un point de vue de manière claire et organisée - Prendre en compte le point de vue d'autrui - Mobilise des stratégies argumentatives - Savoir échanger avec civilité et mettre à distance son propos
	Adopter une attitude critique par rapport au langage produit	<ul style="list-style-type: none"> - Comprendre les règles de l'échange oral - Savoir évaluer collectivement et s'auto-évaluer - Améliorer sa prestation orale (appliquer les conseils acquis)

ECRIRE

C'est la transposition graphique du langage, cela impose d'utiliser des signes que les autres puissent comprendre (code social), donc de les organiser et d'en percevoir la fonction.

EN EPS, la permanence de l'écrit apparaît nécessaire pour conserver des résultats, des traces pour définir des règles stables, pour définir des rôles (cahier EPS).

Il permet d'établir un système de références (éducation à la citoyenneté/vivre ensemble) et de communiquer.

La trace comme information accède **au statut de savoir**.

<p>ECRIRE</p> <p>▣ Ecrire un texte d'une à deux pages adapté à son destinataire</p> <p>▣ Après révision, obtenir un texte organisé et cohérent, à la graphie lisible et respectant les régularités orthographiques étudiées au cours du cycle</p>	<p>Ecrire à la main de manière fluide et efficace</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Savoir écrire avec rapidité et efficacité - Connaître l'usage du clavier - Savoir écrire avec un clavier rapidement et efficacement
	<p>Recourir à l'écriture pour réfléchir et pour apprendre</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Formuler ses impressions, sa compréhension, des hypothèses - Articuler des idées, hiérarchiser, lister - Savoir reformuler, produire une conclusion provisoire ou résumer - Expliquer une démarche, justifier une réponse, argumenter
	<p>Produire des écrits variés en s'appropriant les différentes dimensions de l'activité d'écriture</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Connaître les caractéristiques des genres d'écrits à produire - Utiliser ses connaissances sur la langue - Savoir améliorer un brouillon - Faire preuve d'imagination, d'idées - Être cohérent - Savoir organiser son texte (paragraphes, organisation textuelle)
	<p>Réécrire à partir de nouvelles consignes ou faire évoluer le texte</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Savoir écrire en plusieurs temps - Savoir mettre à distance son texte pour l'évaluer - Partager des écrits produits (travail à deux ou en groupe) - Réécrire un texte d'après une nouvelle consigne - Savoir enrichir son texte
	<p>Prendre en compte les normes de l'écrit pour formuler, transcrire et réviser</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Être cohérent (connecteurs, temps, reprises) - Faire des phrases bien ponctuées et logiques (syntaxe) - Faire des paragraphes et organiser son texte - Respecter l'orthographe lexicale et grammaticale

LIRE

L'enseignant ne doit pas fonctionner systématiquement sur le mode **ORAL**,
il doit aussi proposer des **ECRITS** pour engager l'enfant dans l'action.
Pour l'élève, la lecture permet de compléter ses connaissances, d'accéder à une plus grande autonomie et d'élargir
ses compétences de lecteur, voire **de transformer ses lectures en actions**
(fiche d'observation me renseigne sur ce que je ferai après en tant que joueur, athlète, gymnaste...)
LIRE implique de reconnaître, de décoder des signes, des dessins, des schémas, des notes, des phrases.

LIRE ☒ Lire, comprendre et interpréter un texte littéraire adapté à son âge et réagir à sa lecture ☒ Contrôler sa compréhension, être un lecteur autonome	Renforcer la fluidité de la lecture	- Mémoriser les mots fréquents et irréguliers - Tenir compte des groupes syntaxiques et de la ponctuation
	Comprendre un texte littéraire et l'interpréter	- Identifier les informations importantes du texte (lu ou entendu) - Repérer les personnages, les connecteurs... - Mobiliser des connaissances lexicales ou liées à l'univers évoqué - Identifier le genre et ses enjeux (caractéristiques des genres) - Mettre en relation avec des textes lus antérieurement / ou images
	Comprendre des textes, des documents et des images pour les interpréter	- Repérer la source d'un document, son contexte, le genre... - Interpréter à partir d'indices (explicites ou implicites) - Mobiliser des connaissances lexicales - Comprendre un document composite ou avec liens hypertextes - Savoir faire des liens avec d'autres documents
	Contrôler sa compréhension et adopter un comportement de lecteur autonome	- Justifier son interprétation ou sa réponse (en citant le texte) - Savoir repérer ses difficultés et les expliquer - Maintenir une attitude active et réflexive (résoudre ses difficultés) - Recourir avec spontanéité et autonomie à la lecture

LIRE - COMPRENDRE - AGIR - ECRIRE

- Nommer et rassembler le matériel
- Comprendre ce que je dois faire (affiches avec tâches, règles du jeu...)
 - Réaliser des actions en autonomie (fiches des ateliers)
 - Mesurer une performance (longueur, distance, temps de jeu)
- Repérer ce que je sais faire, ce que je ne sais pas faire (fiches d'élève, codage des actions).
 - Savoir lire et écrire des résultats (tableaux, feuille de match, carte de score)

1/ NARRATIF

Il montre des personnages en train d'accomplir des actions qui s'enchaînent par des modifications successives de situations.

A/ Raconter une vécu moteur sans image séquentielle.

Récits de vie : (besoin de communication par rapport au récepteur, présent, absent, correspondant, etc.)

Exemple : « J'ai déjà fait du rink hockey aux rencontres départementales de rollers

Evoquer la situation vécue (au stade, gymnase, salle de danse, dojo, etc.).

Repérer des actions effectuées (j'ai..., puis..., ensuite), respect de la chronologie des actions juxtaposées ou combinées.

Possibilité de se remémorer les différents moments à l'aide de photos décrites préalablement

B/ Raconter le vécu moteur avec des images séquentielles chronologiques

Raconter ce vécu à une autre classe, aux correspondants

Continuer et imaginer la suite

En changeant le lieu, les acteurs...

En changeant le temps (passé, présent, futur) ou le mode

Les outils du discours narratif :

• ***Les groupes nominaux :*** *demain matin, mardi ...*

• ***Les adverbes de temps :*** *hier (date), longtemps (durée), rarement (fréquence),...*

• ***Les prépositions et les conjonctions de subordination :*** *après, depuis que (antériorité), pendant, pendant que (simultanéité), avant, avant que (postériorité), dès que (début), chaque fois que (fréquence),...*

• ***Les temps employés :*** *présent, passé simple (situation sur l'axe du temps), temps composés traduisant l'antériorité par rapport aux temps simples correspondants (quand il eut fini son lancer, il alla chercher le javelot). L'imparfait sera utilisé pour les actions de second plan, la description, le portrait, etc.*

2/ DESCRIPTIF/INFORMATIF

Il a pour but de « faire voir », dire ce qu'est quelque chose ou quelqu'un, de le nommer, de le caractériser de le qualifier, de s'adresser à l'imagination.

Descriptions à partir de reproductions iconiques

(images, photos, affiches, reproductions d'œuvres d'art, dessins, schémas)

Description d'une action réalisée ou à réaliser, du matériel utilisé

Jeux de description: jeux de devinettes à partir d'images, d'un livre (retrouver la page d'un livre, faire découvrir un animal caché), jeu des sosies, dominos, memory, portrait, de 7 familles...

Dictée (phrases, schémas, dessins, BD, symboles)

Réalisation d'un schéma descriptif (ex : les différentes phases d'une roulade)

Donner une information à une autre classe, à un autre groupe, poser des questions, répondre à des questions, annoncer un score, un résultat.

Se renseigner sur l'histoire d'un sport, sur les règles, les champions de cette discipline

Avant une rencontre sportive : se renseigner, sur le trajet (relatif au plan, au moyen de transport, à la météo), sur les activités que l'on va vivre

Demander une information à une autre classe, à un autre groupe

Les outils du discours descriptif.

- *Vocabulaire spatial (repérage des personnages et des lieux dans l'espace).*

- *Vocabulaire des perceptions et des sensations (champs d'apprentissage 3 : danse , gymnastique...)*

- *Expansions du nom (adjectifs qualificatifs, GN apposés ou compléments du nom, propositions subordonnées relatives) qui permettent de caractériser (indiquer les caractéristiques de ce dont on parle).*

- *Figures : comparaisons, métaphores, métonymies, périphrases,... qui permettent d'établir des rapprochements entre des éléments qui présentent un certain nombre de ressemblances.*

3/ EXPLICATIF

Le discours explicatif a :

- **une fonction documentaire** : il donne des informations dans les ouvrages « usuels » (dictionnaires, encyclopédies, manuels, etc.). Il cherche à faire comprendre.

- **une fonction de savoir-faire** : il aide le destinataire à agir concrètement (règle de jeu, fiches d'observation).

Avant, pendant, après le vécu moteur, et après le narratif :

Expliquer la règle d'un jeu, les règles de sécurité, expliquer une fiche technique, commenter un dispositif codifié.

Expliquer les opérations à effectuer (consignes), le déroulement d'une tâche, les règles d'un jeu, ce que les autres ont fait ou n'ont pas fait (respect des consignes, des règles...)

Expliciter les critères de réussite, le résultat (j'ai réussi parce que... j'ai obtenu X points, mon équipe a perdu ou gagné parce que...)

Reconstituer les différentes étapes de la réalisation d'un projet

(étayage possible par photos remises dans un ordre logique)

Apporter des réponses après expérimentation motrice, chaque groupe vient expliquer.

Expliquer/analyser la stratégie mise en place par son équipe en fonction des forces de l'adversaire, expliquer son propos dansé dans une chorégraphie

Filmer une séance d'activité physique et sportive, expliquer ce que l'on a fait.

Les outils du discours explicatif.

- vocabulaire précis, mots techniques

- explication des notions dans des phrases entre parenthèses ou entre tirets, présence de mots outils : c'est à dire, autrement dit...

- neutralité du ton (sinon l'explication devient argumentation) et objectivité.

- justifications, référence à une autorité scientifique : d'après les spécialistes, il a été prouvé (établi) que..., on considère...

- temps usuels : le présent de vérité générale ou, dans le mode d'emploi, la recette : l'infinitif, l'impératif.

4/ INJONCTIF

Le locuteur veut faire agir le récepteur.

Dicter un règlement, une règle du jeu, les règles de sécurité liées à l'activité

Etre dans un rôle de meneur, de coach

Donner à un groupe des instructions pour réaliser quelque chose que l'on a déjà fait

Arbitrer Organiser un tournoi (gérer la carte de score, la feuille de marque)

Les outils du discours injonctif

L'ordre est souvent exprimé (impératif, infinitif, subjonctif, conditionnel)

5/ ARGUMENTATIF

Dans une argumentation, le but est d'exprimer son opinion et de convaincre ou persuader son destinataire de sa justesse dans l'analyse

Donner son avis : parce que ..., exposer, repérer, hiérarchiser les difficultés...

Sur un vécu EPS : hypothèses, questionnement par rapport à une action, une stratégie à améliorer, par rapport aux critères de réussite définis, aux critères de réalisation

(ex. : « Tu as lancé bras cassé, puis à deux mains, en te mettant sur le côté, sans prendre de l'élan, en prenant de l'élan... pour toi quand es tu plus efficace et ... pourquoi ? »)

Comparer ses résultats avec ses camarades/Observer un camarade, coacher/S'auto-arbitrer

Mettre en relation la manière de faire et le résultat de l'action
(action - réflexion - action régulée)

Mettre en place d'un projet, un dispositif, installer la sécurité (respect des règles liées à une activité, à l'organisation), puis : justification du pourquoi telle règle, tel choix

En danse, dépasser le ressenti en argumentant à partir d'une critique objective
(exemple : à partir des composantes de la danse)

PRESENTATION : constater, souligner, suggérer, s'efforcer de, essayer, prétendre, défendre, soutenir, démontrer, préconiser, inviter à, critiquer, réfuter

EQUIVALENCE : En d'autres termes, c'est dire que, de même, de la même façon, on retrouve

CONFIRMATION : En effet, de fait, il est vrai (certain... clair... évident... incontestable)

ILLUSTRATION : Par exemple, tel est le cas de, c'est ainsi que, cela est manifeste, il apparaît

CONCESSION : Certes, il faut admettre (reconnaître), on accordera, on ne peut nier, sans doute

ADDITION : D'abord, en premier lieu, puis, en outre, de plus, bien plus, à plus forte raison, à la limite, enfin

BUT/INTENTION : il s'agit de...je veux démontrer par là...

CAUSE : Car, on peut expliquer, cela s'explique, c'est que, les causes sont, les raisons en sont, ce qui incite...

CONSEQUENCE : Donc, en conséquence, par conséquent, par suite, d'où, c'est pourquoi, cela conduit (donne... provoque), il en résulte, aussi

RESTRICTION : Du moins, mais toutefois, malgré cela, il ne suffit pas de, encore faut-il, il convient de nuancer

DIFFERENCE/OPPOSITION : Mais, cependant, pourtant, on peut objecter, on ne saurait accepter, à l'inverse, au contraire, en revanche, en contrepartie

CONCLUSION : Ainsi, donc, on voit par là,, en définitive, finalement, pour conclure

Le cahier EPS

- L'élève y conserve des documents qui font sens pour lui, comme mémoire, informations, mesure de progrès...
- Schémas, dessins, photos, etc.
- Fiches consigne sécurité : Ex. : en jeux d'opposition, les règles d'or, en vélo, en escalade, en orientation, etc.
- Fiches matériel : lexique et fonction de celui-ci, comment vérifier son vélo, mettre son équipement roller, etc., installer un parcours gymnique, etc.
- Fiches d'observations techniques, tactiques :
- Fiches d'évaluation, de compétences
- Fiche de vocabulaire (lexique spécifique à une APS)
- Fiche d'organisation d'une rencontre
- Fiche d'organisation de tutorat

EPS et Maîtrise de la langue française



1. Dimension sociale

En EPS	En langue orale	En langue écrite
Agir avec les autres, en opposition, en coopération Se produire devant les autres, être spectateur Etc.	Être actif dans les échanges verbaux, adapter son discours en fonction de l'interlocuteur Etc.	Agir avec des partenaires qui savent lire et écrire Se donner de bonnes raisons de lire Etc.

Alexandre BOTHUA, CPAIEN

EPS et Maîtrise de la langue française



2. Dimension cognitive

En EPS	En langue orale	En langue écrite
<p>Réaliser un ensemble d'actions motrices organisées en quatre grands champs d'apprentissage:</p> <ul style="list-style-type: none">• Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée• Adapter ses déplacements à des environnements variés• S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique• Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel	<p>Exercer les différentes fonctions du langage, s'entraîner à produire des discours variés, acquérir un lexique plus riche, plus varié, plus précis et une syntaxe plus structurée.</p>	<p>Comprendre notre système écrit et la nature de l'acte d'écrire.</p>

EPS et Maîtrise de la langue française



3. Dimension culturelle

En EPS	En langue orale	En langue écrite
<p>Pratiquer des APSA qui ont une référence dans notre société (exemple: Jeux olympiques). Partager une même culture sportive: parcours sportif des élèves. Rencontrer d'autres élèves, d'autres adultes. Découvrir et s'appropriier d'autres lieux (stade, gymnase, parc, forêt...).</p>	<p>Communiquer avec d'autres élèves pour se confronter, réfléchir, jouer avec les sonorités et le rythmes, les expressions.</p>	<p>Développer des pratiques de l'écrit, multiplier les expériences d'écriture et de lecture. S'approprier une culture de l'écrit en travaillant les types d'écrit.</p>

Langage et EPS



1. Langage de communication

- ✦ Répondre aux sollicitations
- ✦ Prendre l'initiative d'un échange
- ✦ Participer à un échange

2. Langage en situation

- ✦ Comprendre les consignes ordinaires de la classe dans les ateliers, les jeux, les activités...
- ✦ Dire ce que l'on fait ou ce que fait un camarade

3. Langage d'évocation

- ✦ Rappeler ce qui a été vécu
- ✦ Dire ou chanter des comptines (rondes et jeux dansés)

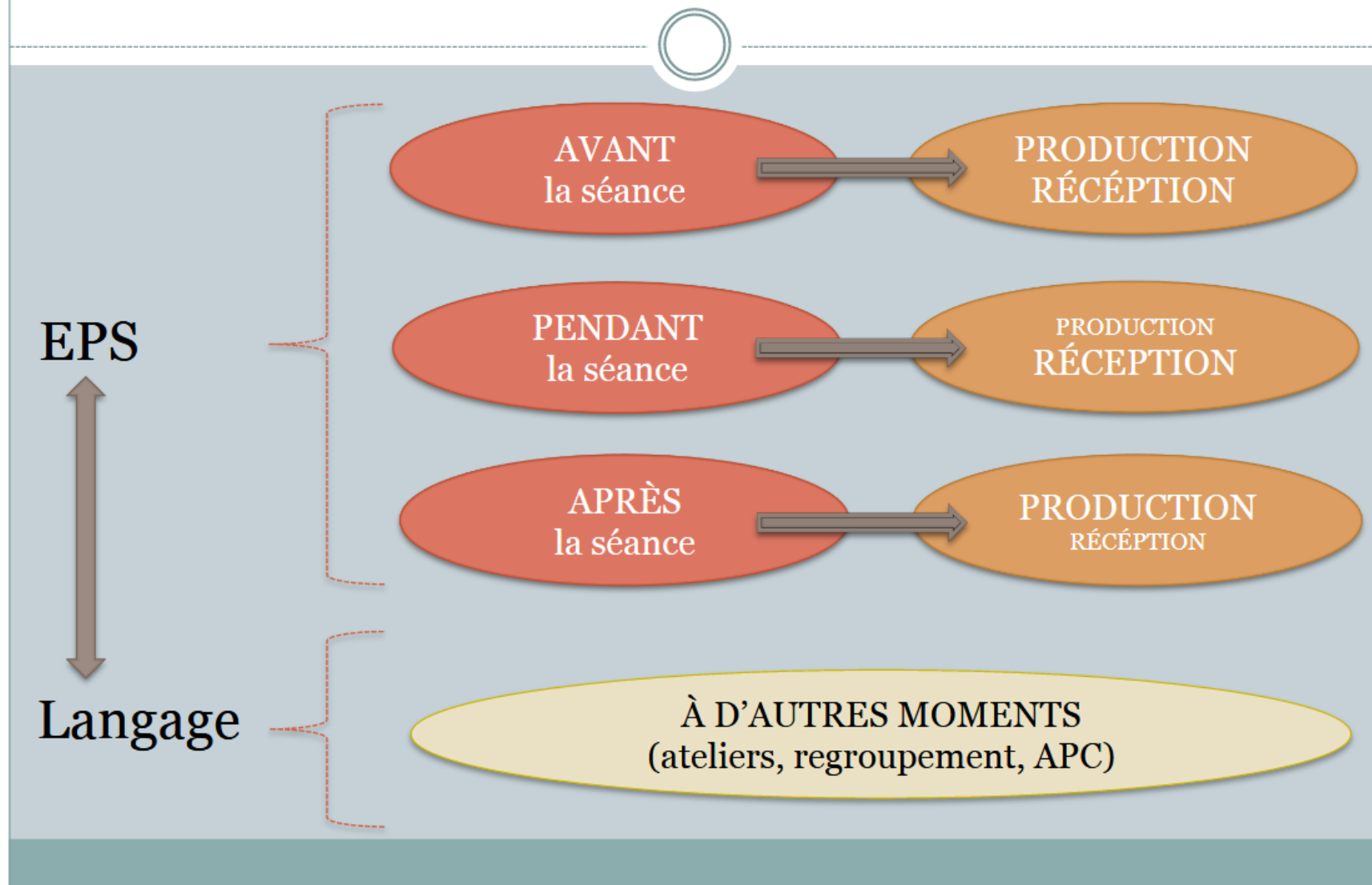
Langage et EPS



4. Langage écrit

- a) Fonction de l'écrit
- b) Familiarisation avec la langue de l'écrit et la littérature
- c) Découverte des réalités sonores du langage
- d) Activités graphiques et écriture
- e) Découverte du principe alphabétique

Langage et EPS: quand et quoi ?



Différents outils permettant de travailler le langage



- Les photographies
- Les vidéos
- Les maquettes
- Les dessins et schémas
- Les représentations graphiques
- Le cahier d'EPS

Permettre à tous les élèves d'acquérir
une (parfaite) maîtrise du langage oral et écrit.

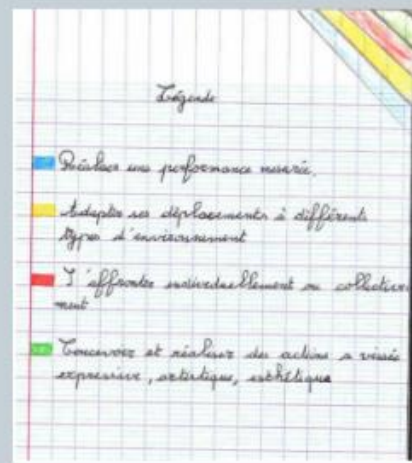
• La forme :

○ Quel support choisir ?

Le classeur ou porte-vues : outil évolutif

• Comment l'organiser ?

- L'entrée se fera par les quatre champs des programmes, en les codant par icône, par couleur...





Le cahier d'EPS intervient :

- **Avant la séance :**

- Présentation des situations d'apprentissage permettant aux élèves de « préparer » la séance, d'anticiper leur(s) action(s).
- Proposer différentes fiches : fiches de sécurité (les règles et consignes à respecter), fiches de matériels...

- **Au cours de la séance :**

- Présentation des buts et critères de réussite des situations proposées.

- **Après la séance :**

- Etablir un bilan, verbaliser et formaliser le vécu de la séance.



Les contenus possibles

- **Connaissances sur l'activité :**

- Représentations (dessins), règles du jeu, aspect culturel, fiches techniques, règles de sécurité, lexique, arbitrage.

- **Connaissances sur soi :**

- Evaluation, stratégie(s), respect des autres, estime et connaissance de soi, notion de plaisir et d'effort.

- **Contribution à l'acquisition d'autres compétences**

- Des exemples en mathématiques, en sciences, en français, avec les TICE.