

Les choix de l'enseignant qui ont orienté le scénario.

► Préambule : Concevoir une éducation au choix, les étapes clefs

« Trois éléments essentiels pour concevoir une démarche d'éducation au choix :

- Permettre aux élèves d'apprendre à se situer par rapport à leurs savoirs, compétences, valeurs.
- Concevoir un contexte d'enseignement où les élèves peuvent opérer des choix.
- Favoriser la mise en œuvre du choix, sa planification, son évaluation tout en offrant la possibilité aux élèves de modifier le chemin initialement prévu. »

Education au choix et démarche d'auto-positionnement », 2007 cité par BENBIH (A.), ibid

« ... Un choix réfléchi s'élabore et s'affine autour de trois étapes:

- L'analyse réflexive
- L'opération du choix,
- La mise en œuvre du choix »

AVERTY Jean-Philippe, « Apprendre à choisir, pour choisir ici et ailleurs ».

[e-novEPS n°12.](#)

► **Classe de 3^{ème}, séquence de Tennis de Table (Champ d'Apprentissage 4)**

► Compétences générales prioritairement retenues, pour cette séquence en lien avec le S4C « outre la CG1 incontournable ».

CG2/ D2 ⇨ S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et outils

CG5/ D5 ⇨ S'approprier une culture physique sportive et artistique

► Attendus de fin de cycle retenus :

AFC 1 : Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe.

AFC 4 : Observer et co-arbitrer

Il s'agit pour l'élève d'utiliser différents outils (dont les outils numériques) pour recueillir des informations, les analyser et évaluer divers aspects de la situation de jeu (ses points forts et faibles comme ceux de ses adversaires, caractéristiques techniques...) et de s'appuyer sur ces analyses pour conseiller ses camarades, opérer des choix réfléchis.

► Compétence de fin de séquence :

« Alternier les rôles (coach-joueur-arbitre/observateur) pour s'engager dans un projet d'entraînement et faire des choix réfléchis de situations qui permettent de progresser dans l'exploitation et la création de situations favorables en jeu (coups BONUS, dans des rapports d'opposition équilibrés) ».

► Forme de pratique scolaire et justifications des partis pris :

Pour faire vivre une véritable « tranche de vie de pongiste », le pas en avant recherché choisi est : « **Avec l'aide d'un partenaire, développer un service intentionnel, et de plus en plus efficace, pour marquer en une ou deux frappes. »**

Un fil rouge moteur avec points bonus :

Gain sur service, sur balles placées ou sur jeu fort (Bachelart et Perrin CEDREPS 14), *pour les élèves de 5^{ème} le gain au service n'est pas un coup bonus et la FPS propose un jeu tout en coup droit.*

Score parlant : « Gagner ou perdre avec la manière » (avec ou sans points bonus).

Un fil bleu méthodologique :

Renseigner et exploiter « la fiche profiler » via E-lyco en amont de la leçon pour définir et ajuster son projet de transformation. Ces ajustements se font en concertation avec son partenaire (coach) et l'enseignant en fonction des scores obtenus dans les situations précédemment choisies au sein du diaporama dynamique et des matches joués (auto et co-évaluation).

Un fil bleu social :

Conseiller judicieusement son camarade à partir de données recueillies au sein de « la fiche de suivi », tout au long de la séquence mais aussi pendant les matches (coaching au début et lorsqu'un joueur atteint 5 puis 10 points), en prenant en compte le rapport de force.