



ACADÉMIE
DE NANTES

Liberté
Égalité
Fraternité



Articuler les temps moteurs et non moteurs

Moteur ! Ça tourne ! Action !

Damien BENETEAU

Professeur d'EPS, Montreuil Juigné, (49)

Dès l'école primaire, les connaissances issues des neurosciences donnent aux enseignants l'idée de raconter leur leçon pour captiver les élèves et leur permettre de mieux comprendre¹. Au collège² et aux lycées³, les programmes incitent à construire un parcours de formation personnalisé en tenant compte de leur propre histoire.

Cet article a pour ambition de structurer un projet de leçon autour d'une création cinématographique organisant l'articulation des temps moteurs et non moteurs, selon une démarche pédagogique scénarisée par l'histoire que le triptyque élève-enseignant-parent donne aux apprentissages en cours d'Éducation Physique et Sportive (EPS). L'énigme est contextualisée, organisée et mise en œuvre dans la classe. Les réalisations sont analysées pour mettre en évidence les progrès individuels et collectifs.

¹ HOURST (B.), « Apprentissage compatible cerveau : Raconter une histoire peut améliorer n'importe quelle expérience d'apprentissage », Mieux apprendre, 7 janvier 2019

² Programme de l'enseignement de l'EPS au collège, BO Spécial n°11 du 26 Juillet 2015

³ Programme d'enseignement du Lycée Général et Technologique, BO Spécial du 22 janvier 2019





Une intrigue motrice soclée

Discipline d'enseignement pour les uns, défouloir ou activité compensatrice pour les autres, chacun accorde à l'EPS une légitimité original⁴. Le cinéma a aussi connu plusieurs "révolutions". Il est donc intéressant de chercher un sens commun aux apprentissages en EPS avec un filtre cinématographique qui fédère tous les acteurs.

Le sens de l'histoire

"Alors que l'École invite à penser dans le long terme, la société actuelle, caractérisée par le zapping, avec ses techniques modernes d'information et de communication, valorise l'instant"⁵. L'histoire se crée donc dans le moment présent et l'action s'organise en communiquant et en informant différemment. Ainsi, l'enseignant s'appuie sur des temps non moteurs pour structurer et guider la pratique autour du cinéma.

Imaginer, anticiper, se préparer

L'histoire est modulable, mais le processus de création reste le même. L'élève fait lui-même le choix de ses apprentissages. Pour conserver l'émulation du moment présent, il se positionne en amont, au début, pendant et après la séance. Il tient compte de ses préférences, sensibilités, ressentis, progrès, manques, points forts/ faibles... Deux possibilités se posent à lui : soit il est à l'origine du sujet, soit il fait partie du projet d'un autre élève. Dans tous les cas, il est acteur de ses enseignements, de l'histoire qu'il veut raconter ou de celle que les autres imaginent.

Un projet de leçon engagé, spécifique aux champs d'apprentissage et citoyen

Une démarche pédagogique prend en compte les multiples façons d'envisager la leçon d'EPS pour favoriser l'engagement de tous les élèves. Une solution s'oriente vers les choix de forme de pratique. Trois leviers sont proposés :

- Le premier passe par une leçon engagée. Elle permet de trouver une accroche par le prisme de l'éducation à la curiosité⁶. L'innovation est recherchée, discutée, testée en pratique grâce à l'enjeu de formation non moteur travaillé, la communication.
- La leçon est évidemment motrice et se réfère aux champs d'apprentissage (CA). Les compétences visées sont transversales et peuvent s'appuyer sur des activités différentes au sein du cours ou d'une séance à l'autre. L'enjeu de formation moteur se distingue par un enchaînement d'actions motrices spécifique au CA.

⁴DELIGNIERES (D.), « Le sens des apprentissages : éducation motrice ou éducation sportive ? », revue AE-EPS, 2006, vol. 1

⁵DE BONNAULT LEGRAND (B.), « Le sens des apprentissages », Education, 2012

⁶BENETEAU (D.) « Cultiver la curiosité des élèves : avoir envie, c'est être en vie ! », e-novEPS n° 19, juin 2020

- La leçon recherchée est aussi citoyenne. Elle forme des pratiquants qui exploitent leur corps avec une efficacité croissante, se positionnent dans des grilles de progressivité, analysent leurs évolutions, ambitionnent de nouveaux objectifs en groupe, et construisent l'activité physique en tant que pratique culturelle représentative de leur société. C'est bien là que migrent les repères dédiés aux activités physiques sportives et artistiques (APSA) pour un élève qui construit son parcours de formation citoyen en articulant les temps moteurs et non moteurs.

Un scénario multi-options

Selon Béatrice De Bonnault Legrand, "L'École a didactisé les savoirs, les a organisés dans des progressions logiques en fonction de chaque discipline, alors ils ont perdu leur sens"⁷. Pour éviter cet écueil, il s'agit d'élaborer plusieurs scénarios en fonction des compétences du socle commun⁸ à travailler. La manière n'est pas traditionnelle, impose un objectif pour une séance, puis un autre la séance suivante, ou le conserve si c'est nécessaire pour asseoir les acquisitions. L'élève choisit le scénario de son histoire. L'enseignant le guide pour garantir la cohérence.

Un projet de leçon adaptable

Avec les enjeux de formation non moteur relatif à la communication et moteur sur l'enchaînement des actions motrices comme "courir-sauter-lancer", trois possibilités de projets de leçon, de scénarios, sont envisagés pour construire l'histoire :

- La première implique une forme de pratique innovante. Pour un projet engagé, un biathlon s'organise autour d'un Parkour Urbain, à base de franchissements gymniques, enchaîné avec un lancer de précision comme la boccia pour faire découvrir une activité handisport. Les élèves se concertent, négocient les éléments pour construire le parcours, discutent et se mettent d'accord sur les critères de réalisation à mettre en œuvre.
- La deuxième possibilité de leçon s'appuie spécifiquement sur les CA et propose des APSA choisies par les élèves en ayant pour objectif une progression motrice transversale. Par exemple, elle cible l'enjeu d'apprentissage relatif à l'enchaînement des actions motrices pour la compétence "conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel"(CA4). A eux de se mettre d'accord pour retenir un seul support, d'imaginer l'enchaînement courir-sauter-lancer et de trouver les bons critères pour réussir. L'enseignant a la possibilité d'alimenter la discussion en proposant aux élèves de négocier un tremplin et un trampoline pour faciliter le saut. A eux de se les répartir dans les groupes de travail. La course est alors imaginée avec conduite de balle, passe, ou les deux, pour atteindre une zone précise. Les actions de sauter-lancer sont mises en évidence lors de la réception d'une passe pour smasher en volley-ball ou d'un "kung-fu" en handball, d'une tête plongeante en football, ou d'un "alleyoop" en basket-ball.

⁷DE BONNAULT LEGRAND (B.), « Le sens des apprentissages », Education, 2012

⁸Socle commun de connaissances, de compétences et de culture, Bulletin Officiel n°17 du 23 avril 2015 - décret n°2015-372 du 31-3-2015

- La troisième possibilité se concentre sur une leçon citoyenne qui amène les groupes d'élèves à construire leurs propres grilles de progressivité dans une activité. Il y a donc une recherche de technique de spécialiste pour réaliser l'enchaînement courir-sauter-lancer. Chacun trouve un support qui fait consensus et met directement en évidence la technique selon plusieurs étapes. En proposant de travailler le double pas en basket, quatre étapes sont envisagées : l'aménagement matériel avec des rivières et des pastilles au sol, le "power layup", le "layback" et le tir en appui. En programmant la séance en amont, l'enseignant incite les élèves aussi à faire des recherches pour connaître les éléments, à se concerter, à retenir les options à travailler et à déterminer ce qu'il y a à apprendre pour chaque technique. Les élèves utilisent aussi des supports visuels et numériques pour articuler les temps moteurs et non moteurs.

Des entrées scénarisées autour de ce qu'il y a à apprendre

Avec la mise en place du scénario triple options, plusieurs phases sont à respecter :

- La première consiste à indiquer la thématique sur l'Espace Numérique de Travail (ENT) de la classe, juste après le bilan de la dernière séance. Les trois projets de leçon sont clairs et suggérés pour permettre à chaque élève de s'inscrire en fonction de l'histoire à laquelle il souhaite contribuer avec son groupe. Cela laisse le temps à l'enseignant de visualiser les choix retenus par chacun des élèves et d'intervenir si nécessaire. Il est facile d'imaginer que certains adolescents s'inscrivent plus pour accompagner des copains et moins pour travailler des contenus précis. En toute connaissance de ses élèves, et en lien avec le projet de classe⁹, il guide les choix.
- La deuxième phase s'intéresse à ce qu'il y a à apprendre. Le projet de leçon est structuré et articulé autour des cinq domaines du socle commun détaillés dans le projet de classe : enchaîner plusieurs actions motrices, systématiser le travail collaboratif avec des groupes affinitaires-différenciés-de niveau-de besoin, assurer les rôles de pratiquant-conseillé/aide-arbitre/juge, se positionner sur le degré de difficulté pour progresser, s'appuyer sur des analyses vidéo d'élèves-spécialistes-professionnels pour alimenter la culture physique. Pour cet article, l'enjeu de formation retenu prioritairement dans le projet de séquence est le suivant : la communication par le corps et le numérique en s'appuyant sur le travail collaboratif. La spécificité motrice oriente le projet de leçon sur les compétences évoquées précédemment selon les attendus de fin de cycle (AFC), de lycées (AFL), à acquérir.
- La troisième phase consiste à la mise en pratique du projet envisagé en groupe.

⁹GUILLON (S.) « Le rôle du projet de classe dans l'articulation des apprentissages », *e-novEPS* n° 23, juin 2022

Une intrigue motrice à mener

Même si les objectifs sont fixés par le professeur et choisis par les élèves, la manière de résoudre le problème posé par la pratique incombe à chaque groupe de travail. La communication est le point central pour organiser les espaces moteurs autour de différents pôles. Tout est donc concerté à l'intérieur mais aussi entre les groupes.

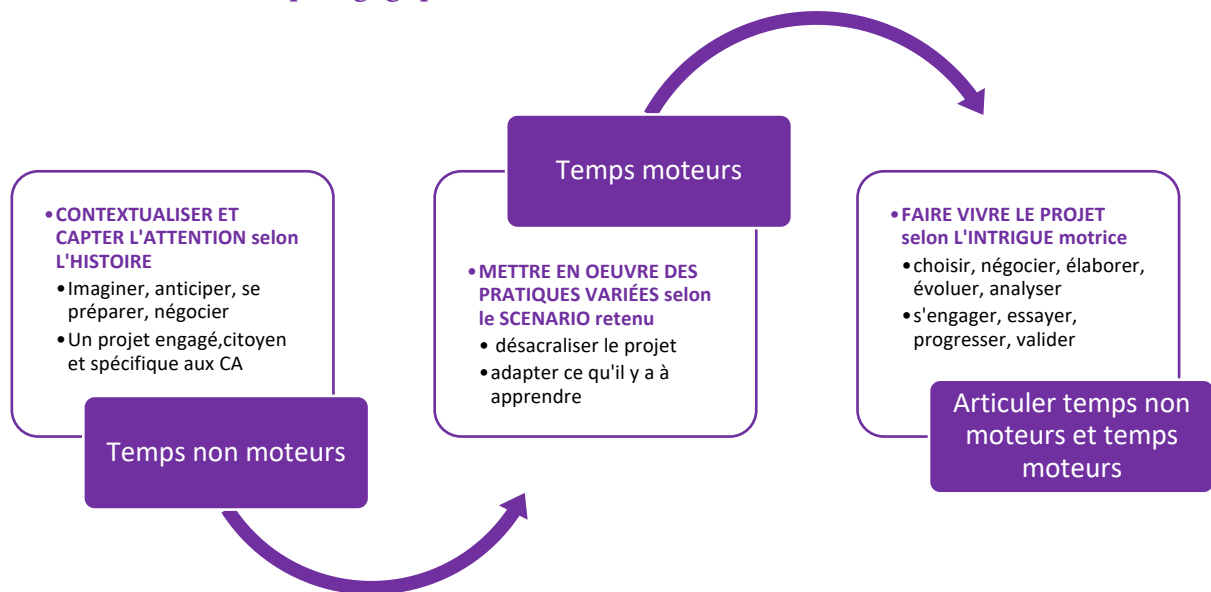
Un projet d'apprentissage organisé et autonome

La salle de classe en primaire, notamment lorsqu'il y a plusieurs niveaux, est un bel exemple de mise en œuvre de ce système. Chaque groupe dispose de son espace avec son tableau, son programme et ses fiches de travail. L'élève sait où prendre les informations et ce qu'il a à faire. Il y a donc un véritable degré d'autonomie à acquérir avec la mise en place d'un projet d'apprentissage dans un lieu précis. C'est la même projection à mener en organisant différents espaces dans l'installation sportive. Pour cela, lors des temps non moteurs, le professeur organise, guide les élèves pour leurs apprentissages selon le scénario retenu et impose un endroit approprié à chaque option. Le groupe d'élèves peut alors choisir-négocier son projet-espace, élaborer une stratégie, évoluer, anticiper les étapes de progression, analyser ce qu'il y a à valider. La communication est bien au centre de la pratique motrice et incite à l'engagement, aux essais, à la désacralisation des pratiques, à la mise en évidence des progrès, et à la validation des étapes-clés.

Une démarche éducative généralisable

La démarche pédagogique se base sur trois étapes (sch. 1). Pour donner plus de sens à l'histoire, l'élève s'engage en multipliant les axes de communication, choisit la pratique en appui, et distingue ses apprentissages à la manière d'un film de cinéma qui articule les temps moteurs et non moteurs en cours et entre deux leçons d'EPS.

Schéma 1 : une méthode pédagogique scénarisée



Damien BENETEAU, Moteur ! Ça tourne ! Action !

Juin 2022 - Partie 3 - Article 2 - page 5



Contextualiser le casting

L'élève gère l'articulation des temps moteurs et non moteurs, mais il se fait aussi accompagner en prenant en compte le casting. La mise en scène est communiquée en préparant l'activité motrice en amont selon les sujets proposés, les espaces dédiés, les personnes à solliciter et les rôles à attribuer. L'histoire se régle selon les étapes de progression de la pratique et les analyses des acteurs.

L'élève, le premier rôle

Le premier rôle de l'histoire revient à l'élève en partant de ses représentations de l'EPS pour l'amener à s'engager et progresser. Il souhaite jouer, prendre plaisir par la pratique, comprendre l'intérêt de la situation, avoir un enseignant bienveillant qui communique et explique, progresser, critiquer, participer aux choix et décisions, utiliser des supports numériques, limiter les temps d'explication pour pratiquer davantage.

Un élève producteur au centre de l'histoire

L'idée est de produire ses apprentissages à partir des enjeux de formation ciblés, des séances précédentes, des bilans, des compétences acquises, de ses envies (tab. 1). Plusieurs histoires lui correspondent. Une histoire individuelle l'amène au centre de l'action pour développer sa motricité. Une histoire collective organise son évolution selon les besoins et envies des membres du groupe de travail où il exerce sa responsabilité en organisant l'écoute, l'entraide, le rôle de chacun. Une histoire culturelle le place aussi en tant que spectateur, critique ou juge des prestations.

Tab 1 : Paramètres pour articuler les enjeux de formation moteurs et non moteurs

Étape 1	Étape 2	Étape 3	Étape 4	Étape 5
S'engager dans la pratique	Expérimenter plusieurs possibilités	Analyser tous les paramètres pour s'adapter	Se mettre en scène collectivement	Exprimer une émotion ou une performance par le corps

Un metteur en scène qui impulse les communications, les interactions

L'élève choisit aussi les figurants de l'histoire retenue. Un groupe affinitaire facilite le lancement dans l'histoire. Un groupe hétérogène augmente les possibilités d'action grâce à une harmonisation des compétences. Et un groupe de niveau permet un accès direct à la confrontation et à la recherche de progrès. Dans tous les cas, la pédagogie de la communication¹⁰ régule les temps moteurs. Elle est incontournable pour se réunir et pratiquer, faire des choix et filmer, prendre conscience du niveau atteint et évoluer, se positionner et orienter les débats, faire preuve d'un esprit critique et se positionner pour la leçon suivante (tab. 2). L'enseignant guide les choix de chaque élève mais laisse la main sur les décisions.

Tableau 2 : Outils de communication pour articuler temps moteurs et non moteurs

Étape 1	Étape 2	Étape 3	Étape 4	Étape 5
Communication verbale dirigée la parole, les mots, le dialogue	Communication verbale coopérante mots pour échanger et faire évoluer	Communication verbale et écrite mots et fiches supports pour décrire, alimenter les débats	Communication verbale, écrite et numérique mots, fiches supports et vidéo pour argumenter	Communication verbale, écrite et numérique débat-critique via l'Espace Numérique de Travail (ENT) avec le public

L'élève, ce héros

Dans tous les cas de figure retenus, l'élève reste le héros de l'histoire en mettant en avant ses acquisitions, ses moments d'épanouissement, ses réussites et ses progrès. Il est donc primordial d'expliquer au groupe ce qu'il y a à apprendre grâce à des échelles descriptives et des étapes de progression (tab.3).

Tableau 3 : Enjeu de formation moteur concernant l'enchaînement d'actions motrices

Étape 1	Étape 2	Étape 3	Étape 4	Étape 5
Réaliser un enchaînement d'actions motrices sécurisé	Apprécier un enchaînement d'actions motrices sécurisé et destiné à être jugé	Articuler les actions motrices en toute sécurité pour les adapter aux contraintes imposées	Choisir un enchaînement d'actions motrices adapté au scénario et au matériel retenu	Émouvoir et/ou impressionner par l'exécution d'actions motrices en lien avec le scénario.

Les enjeux de formation, les enjeux d'apprentissage propre à un CA (tab. 4) et les enjeux d'apprentissage spécifiques à une activité précise sont connus, repérés et aussi expliqués avec des supports numériques, en pratique ou détaillés à l'écrit.

¹⁰BENETEAU (D.) « Pour une pédagogie de la communication », e-novEPS n° 16, janvier 2019

Tableau 4 : Enjeux d'apprentissage (CA3) et contenus pour passer d'une étape à l'autre

Réaliser un Parkour sécurisé et thématisé qui enchaîne plusieurs actions motrices gymniques, acrobatiques et artistiques				
Étape 1	Étape 2	Étape 3	Étape 4	Étape 5
Mettre en place la sécurité active et passive pour protéger le dos et la nuque	Adapter la sécurité aux points forts et faibles des membres du groupe	Organiser des liens entre l'aspect gymnique, acrobatique et artistique	Repérer les éléments techniques favorisant la réalisation et stratégiques pour assurer une récupération active	Analyser et distinguer les éléments gymniques, acrobatiques et artistiques qui donnent plus de sens
Connaître les règles incontournables de sécurité	Connaître les placements et les attitudes pour anticiper les chutes	Connaître les règles de sécurité pour chaque action motrice et leurs liaisons	Connaître et organiser la sécurité en groupe pour chaque action motrice, liaison et franchissement.	Connaître les risques et organiser les règles de sécurité pour tous les rôles lors des mises en scène et acrobaties.

Le professeur, le second rôle

Les enseignants souhaitent attirer l'attention, répondre au socle commun, concevoir des activités de groupe interactives pour partager et échanger, trouver l'équilibre entre nouveauté et stabilité, avoir du temps pour asseoir les apprentissages, permettre aux élèves de digérer les contenus et maintenir l'émulation.

Un imprésario incontournable

Par définition, l'imprésario s'occupe de l'organisation matérielle d'un spectacle et des engagements d'un artiste. Le postulat est le même en EPS avec un élève acteur et un professeur accompagnant. Le duo élabore le contenu et recadre les objectifs à tout moment de la leçon. A la fin, une production est stockée sur l'ENT de la classe, accessible également aux parents, pour analyser les prestations. La démarche est explicite dès le début de l'année et permet aux responsables légaux de participer aux débats en toute connaissance des objectifs visés. L'élève dispose alors de plusieurs points de vue pour se positionner sur le projet de leçon suivant :

- poursuivre avec le scénario engagé car il a repéré les acquisitions et les points perfectibles,
- reprendre le précédent mais le traiter d'une nouvelle façon,
- changer au profit d'un scénario mieux adapté aux éléments visualisés à la leçon précédente.

Damien BENETEAU, Moteur ! Ça tourne ! Action !

Juin 2022 - Partie 3 - Article 2 - page 8



Un duo de scénaristes qui donne du rythme

En conservant une structure de fonctionnement identique quel que soit le scénario retenu, l'élève se met rapidement en action, s'organise collectivement, repère les temps d'échange essentiels. Il rédige précisément l'histoire engagée. Il est donc scénariste. L'enseignant partage aussi ce statut car il donne du rythme en s'appuyant sur les positions qu'il synthétise en amont, sur les bilans intermédiaires élaborés après les premières vidéos des prestations, et sur les besoins nécessaires à la progression et à la résolution de l'intrigue motrice. Les temps non moteurs permettent alors de réguler les apprentissages, l'histoire, en fonction des éléments repérables lors de la pratique. Et lorsqu'il n'y a plus d'évolution ou que le chemin engagé n'est pas le bon, l'enseignant reste le garant des apprentissages et intervient pour redonner goût et sens au scénario.

Un agent accompagnateur, garant du bien-être et de la sécurité de tous

À chaque leçon d'EPS, l'enseignant prend soin de la santé de ses élèves. Il est l'agent accompagnateur, le "garde-fou" des situations à risque. Il positionne des règles strictes, transversales, et non négociables. Elles sont facilement repérables par les élèves et sont systématiquement intégrées au projet lors de la présentation des différents scénarios. Les élèves se positionnent donc en toute connaissance de cause.

Un public participatif

Pour créer une émulation autour de ce projet cinématographique, il est essentiel de prendre en compte les critiques positives et constructives du public. Celui-ci est composé des autres groupes et des parents.

Comprendre le "pitch"

Pour créer du lien, il semble essentiel d'informer ce public sur les apprentissages de chaque groupe d'élèves. L'idée n'est pas d'imposer l'implication des parents mais simplement de donner le maximum d'informations pour qu'ils comprennent aussi la démarche d'apprentissage, les enseignements proposés, les compétences travaillées et les acquisitions motrices, cognitives et sociales recherchées. Ainsi, ils ont le choix de contribuer à l'histoire ou simplement de la vivre en simple spectateur et fans inconditionnels du héros. La complémentarité des "pitches" est aussi organisée pour créer du sens entre les groupes. Ils sont détaillés selon un thème commun.

Un public concerné pour maintenir l'émulation et prendre confiance

En l'associant sur les ENT, le public a la main pour questionner, apprécier les apprentissages des élèves, participer aux débats sur les décisions à prendre, et impulser des pratiques en dehors du temps scolaire avec les parents. L'histoire peut alors prendre une dimension différente en créant de nouveaux temps moteurs avec d'autres partenaires sportifs et des mises en œuvre lors de

temps de loisir¹¹. Le scénario retenu prend alors une nouvelle orientation et sert à la fois l'ensemble de la famille et des proches. L'objectif est de faire évoluer sa motricité, de partager des moments de complicité en dehors de la classe et de montrer ses progrès dans un contexte différent. Ainsi, il est plus facile de maintenir l'émulation et de prendre confiance en soi en transférant des compétences dans de nouveaux environnements. Et pourquoi ne pas aller jusqu'à associer les parents au processus créatif ?

Un casting au centre de l'articulation des temps moteurs et non moteurs

En structurant le projet de leçon autour d'une méthode pédagogique scénarisée, le casting donne du sens à chaque histoire en articulant les temps non moteurs et moteurs des apprentissages choisis et engagés par l'élève (tab. 5).

Tableau 5 : Articulation des temps moteurs et non moteurs par le triptyque

	Élève	Enseignant	Public
Temps non moteurs	<p>Un producteur, scénariste, metteur en scène qui échangent et communiquent.</p> <p>Des étapes à visualiser pour cheminer : échelles descriptives, étapes de progression.</p>	<p>Un impresario qui influence l'histoire et qui oriente les scénarios.</p> <p>Un scénariste qui repère les éléments essentiels à l'histoire.</p> <p>Un agent garant de la cohérence du projet.</p>	<p>Comprendre le "pitch", la démarche.</p> <p>Un public qui apprécie les acquisitions.</p> <p>Un critique qui met l'accent sur les réussites pour donner confiance.</p>
Temps moteurs	<p>Une histoire individuelle, collective ou culturelle à mener : compétences et techniques à maîtriser.</p> <p>Des figurants ciblés par affinité, par besoin, par niveau.</p>	<p>Un impresario qui apprécie les réussites et argumente sur les éléments à améliorer.</p> <p>Un scénariste qui donne du rythme.</p> <p>Un agent garant de la sécurité et de la santé.</p>	<p>Un public qui impulse la pratique en réinvestissant hors du temps scolaire.</p> <p>Un critique enthousiaste qui partage des moments.</p>

¹¹BENETEAU (D.) « L'engagement, entre présentiel et distanciel », e-novEPS n° 22, janvier 2022



Des outils pour la réalisation

Pour articuler concrètement les temps moteurs et non moteurs autour des enjeux de la communication et de l'enchaînement d'actions motrices, notre exemple de leçon a pour objectif d'amener les élèves à construire un Parkour en traitant du CA3. Les groupes étant préalablement constitués par affinité, ils ont chacun la possibilité de raconter leur histoire en y associant une coloration plus gymnique, acrobatique ou artistique. L'enseignant distingue des espaces-studios non linéaires avec du matériel imposé et associe un thème cinématographique à chacun : la science-fiction avec sol, fosse et grand trampoline ; le film d'horreur avec sol, barres asymétriques et anneaux ; la comédie musicale avec sol, barre fixe et cheval d'arçon ; le film policier avec sol, poutre et barres parallèles. Il propose une fiche de travail par groupe sur laquelle est indiquée le thème et l'espace associé; un pitch différent pour suggérer une orientation à chaque histoire; le nom du producteur chargé des négociations des engins de cirque (tonneau, boule, tube...), de gym (cubes, rouleau, triangles...) et autre petit matériel (caisson, trampoline, tremplin...) ; le nom du réalisateur chargé de filmer avec une tablette numérique en distinguant les orientations changeantes du Parkour ; le nom du ou des premiers rôles; le noms des figurants pour alimenter l'histoire et aider à l'aspect sécuritaire ; un nombre d'actions motrices identiques à tous les groupes comme se maintenir, voler, rouler, sauter, tourner, se balancer, se renverser, se réceptionner ; un espace pour rédiger le scénario retenu ; et un espace dédié au public pour visualiser les progrès et alimenter les débats sur la sécurité, la qualité de l'exécution, l'enchaînement des actions motrices et la mise en scène.

- Le premier temps correspond à la préparation pour les scènes envisagées. Le groupe d'élèves prend connaissance des quatre histoires à mettre en scène dans les espaces dédiés, se projette sur le scénario, anticipe sur les mouvements à produire, prend en compte les points forts/faibles des membres du groupe, imaginent les apprentissages à réaliser. Ce moment permet d'envisager l'histoire de différentes formes, expose le contexte, et recherche la meilleure façon d'accrocher le spectateur. Les choix sont envisagés en groupe mais la répartition des thématiques, espaces et matériel se fait à la suite de négociations entre les quatre producteurs. Chacun argumente en utilisant du vocabulaire adapté, des pistes envisagées par le groupe, des points forts et faibles de son casting, des acquisitions précédentes. Le producteur a pour objectif de ramener à son équipe la fiche correspondant aux choix évoqués collectivement ou de justifier de l'intérêt du changement de programme.
- Le deuxième temps permet de développer l'histoire et les rôles des personnages. Le groupe a pour objectif de se filmer et créer des vidéos pour les commenter. Chaque production motrice est une mise en scène et alimente les discussions, les débats, les négociations pour la suite du scénario ou pour adapter la prestation aux capacités des différents élèves qui envisagent de jouer aussi le premier rôle. Effectivement, certains sont plus à l'aise dans une pratique gymnique, acrobatique ou artistique. Les élèves

Damien BENETEAU, Moteur ! Ça tourne ! Action !

Juin 2022 - Partie 3 - Article 2 - page 11



utilisent donc en parallèle une carte mentale¹² pour illustrer tous les problèmes auxquels ils font face pendant l'action. Ils prennent des initiatives, adaptent la situation d'apprentissage, augmentent les exigences et progressent en prenant les étapes les unes après les autres¹³.

- Dans un troisième temps, le public observe la prestation finale selon la volonté du réalisateur qui oriente sa caméra en fonction de ce qu'il veut transmettre, mais également en fonction de ce que l'enseignant-impresario lui demande de mettre en évidence : enchaîner des actions motrices sécurisées, qualité de l'exécution, mise en scène explicite du pitch, impressionner ou créer une émotion. Les éléments saillants sont appuyés par une analyse-critique du public¹⁴. Les bilans s'orientent vers une mise en évidence des progrès via un analyse individualisée et interactive des apprentissages : vidéos, cahiers de texte numérique, ENT, blog de la classe. La séance suivante peut donner l'occasion de changer de rôle, de thématique, d'espace, d'actions motrices, d'insister sur un enchaînement plus gymnique ou artistique.



Conclusion

Pour donner du sens à l'engagement et aux apprentissages des élèves, le cours d'EPS s'appuie sur une intrigue cinématographique pour structurer son projet de leçon autour de l'harmonisation des temps moteurs et non moteurs. L'enseignant utilise une méthode pédagogique scénarisée qui contextualise l'énigme, envisage plusieurs résolutions et analyse chaque étape de progression. Le travail de groupe s'appuie sur les temps non moteurs et guide la pratique des élèves en fonction des problèmes rencontrés. Le scénario oriente la pratique et la régule par la communication et les analyses des élèves, de l'enseignant et du public, dont les parents. Le support vidéo permet aux élèves d'aller au bout de leur propre histoire, de visualiser les progrès moteurs de chacun, de débattre et d'appréhender les leçons suivantes.

¹²EVAIN (D.) et TILAGONE (P.) « Le numérique au service d'une démarche d'apprentissage », site pédagogique de l'académie de Nantes, 2016

¹³ ROUXEL (F.) et THUAL (V.) « Donner du sens », *e-novEPS* n° 16, janvier 2019

¹⁴DURET (S.) « L'analyse vidéo pour le lycéen », *e-novEPS* n° 17, juin 2019