

Approche par compétences et situations complexes

DIJON Décembre 2017
UFRSTAPS/DAFOP Dijon



Jc WECKERLE
UFRSTAPS LYON 1

Définition de la compétence



- S4C, Mars 2015
- « Une compétence est l'aptitude à mobiliser ses ressources (connaissances, capacités, attitudes) pour accomplir une tâche ou faire face à une situation complexe ou inédite »
- PERRENOUD (1999) : une compétence est une possibilité d'action **efficace** face à **une famille de situations**, qu'on arrive à maîtriser parce qu'on dispose à la fois des **connaissances nécessaires** et de **la possibilité de les mobiliser à bon escient**, en temps opportun, pour identifier et résoudre de **vrais problèmes**.

Définition de l'approche par compétence

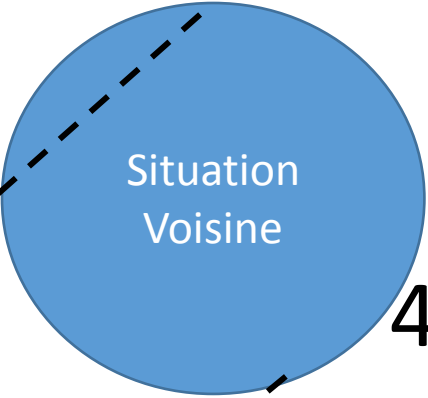
- Consiste à construire des **référentiels de formation**
- Consiste à **construire des situations** (complexes) pour faciliter l'acquisition et la validation des compétences
- Consiste à réfléchir une **démarche d'enseignement** pour faciliter la réussite des élèves dans ces situations

Définition de la situation complexe

- Les tâches complexes apprennent aux élèves à gérer des situations qui mobilisent simultanément différents types ressources (ressources nécessaires dans l'APSA, méthodologies, sociales...)
- Dans des conditions +/- voisines de celles où les élèves ont appris.

1.

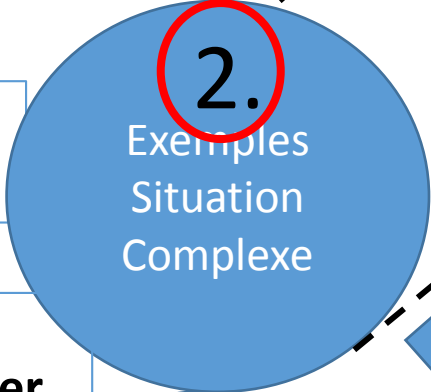
Contraintes de l'école, Référentiel de formation, S4C



4b. Exploiter une situation complexe pour faciliter le réinvestissement

3.

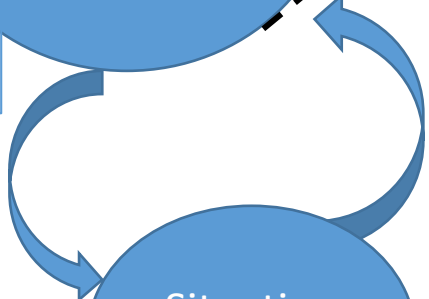
• Construire une situation complexe



6. • Valider en situation complexe

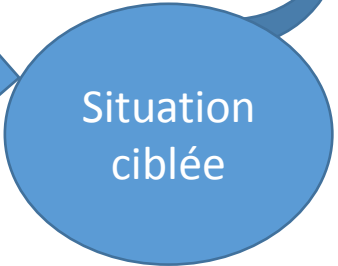
4a.

• Exploiter une situation complexe pour mieux intégrer



5.

Travail sur une ressource qui semble faire défaut.



1. Emergence de propositions didactiques



LA TRANSPOSITION DIDACTIQUE

SARREMEJANE, didactique et culture scolaire, 2002

Le critère des finalités :

Le référentiel de formation

LE S4C

Les compétences générales

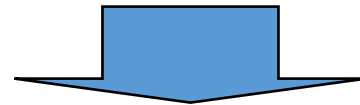
Les AFC

Le critère temporel (temps restreint, périodicité)

Le critère spatial (Distance des élèves,)

Le groupe (nombreux, hétérogènes)

L'évaluation (obligation, faisabilité)



SELECTION DES SAVOIRS et EMERGENCE DE FORMES DE PRATIQUE SPECIFIQUES

De la logique descendante à une logique spécifique à l'école

- La situation de référence.

La pratique sociale de l'APSA est première.
La forme.

-
- Les Formes de Pratiques Scolaires
 - Situation Epreuve preuve
 - Les situations complexes
 - Les dispositifs complexes

L'articulation entre la pratique sociale et la spécificité du contexte scolaire est première.
Le fond « Vivre l'APSA ».
La dimension inclusive
La dimension intégrative

2-Exemples de situations complexes

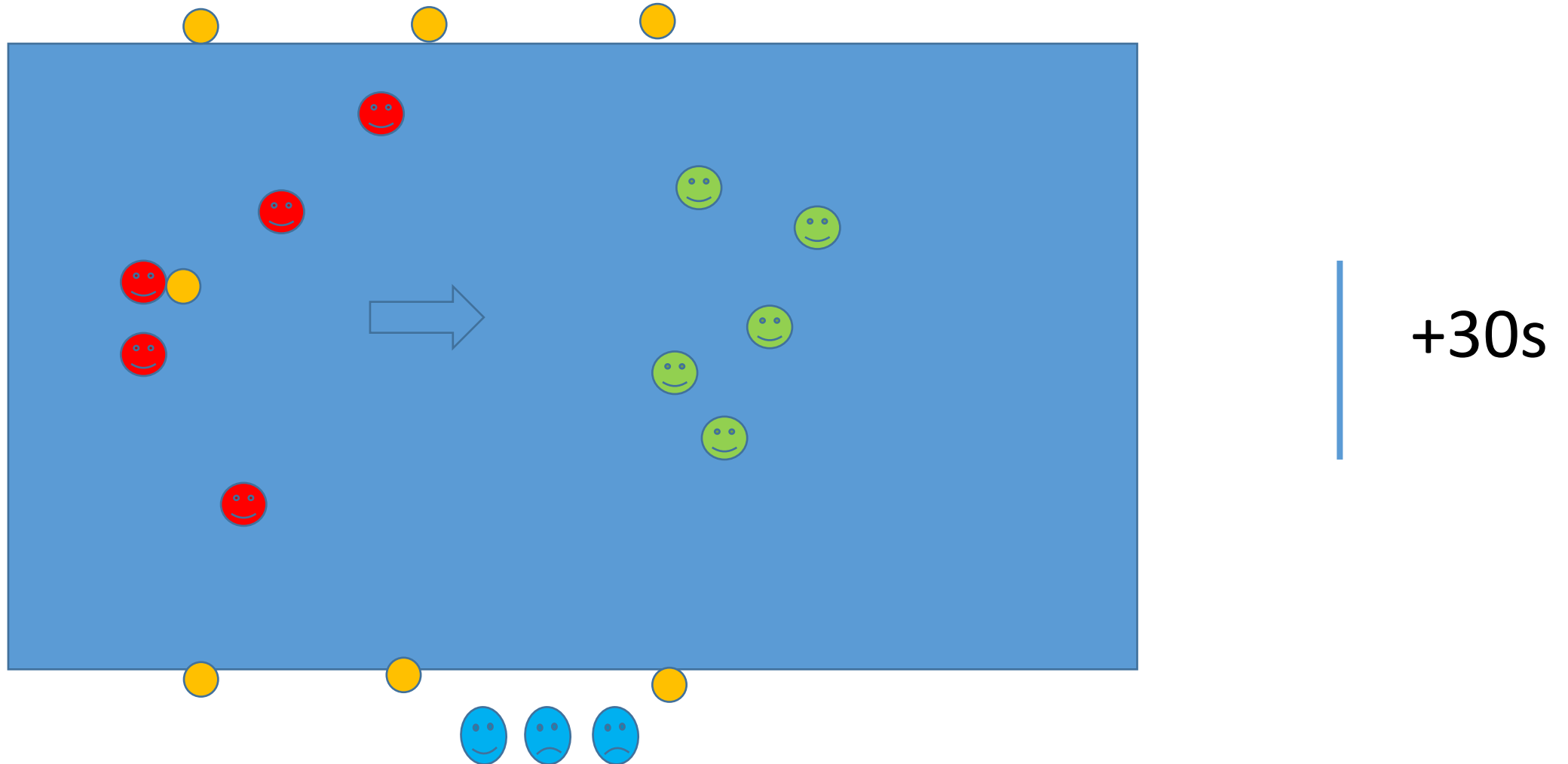
Le jeu des 7 ballons

Le BANCO à 2

L'enchaînement en gymnastique

Les voies typées

Le jeu des 7 ballons BODA, HEROS, HONORE 2008

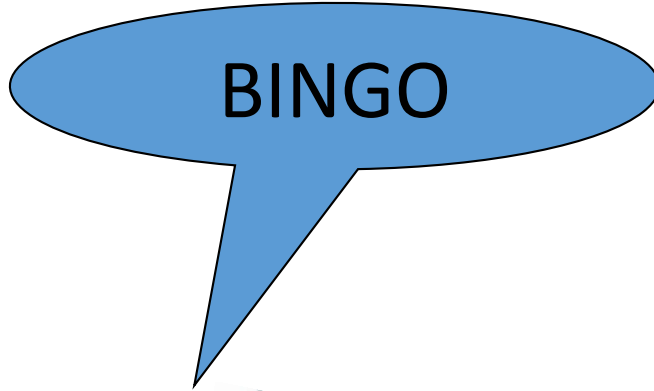


Le Jeu des 7 ballons. BODA, HEROS, HONORE 2008

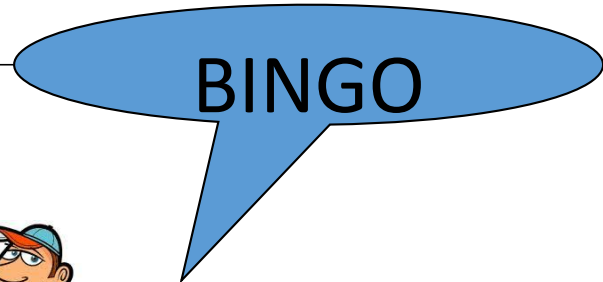
Niveau	Temps	Contrat 5 contre 5	Contrat 5 contre 4	Contrat 5 contre 3
N1	30 s à 1 mn	4 points	3 points	1 point
N2	1 mn à 1 mn 30	5 points	4 points	3 points
N3	1 mn 30 à 2 mn	7 points	5 points	4 points
N4	2 mn à 2 mn 30	8 points	7 points	5 points
N5	Plus de 2mn 30	10 points	8,5 points	7 points

Situation du bingo à deux en badminton (site académie de bordeaux)

	Points marqués															
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
0	Red	Red	Red	Red	Brown	Brown	Brown	Brown	Brown	Brown	Brown	Brown	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow
1				Brown	Brown	Brown	Brown	Brown	Brown	Brown	Brown	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow
2						Brown	Brown	Brown	Brown	Brown	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow
3										Yellow	Yellow	Yellow	Green	Green	Green	Green
4													Green	Green	Green	Green
5																Green



Matches en 15points
Un bingo = 3 points
(3 BINGO pour le joueur
3 BINGO pour le coach)
1 BINGO par échange



Une situation complexe en gymnastique.

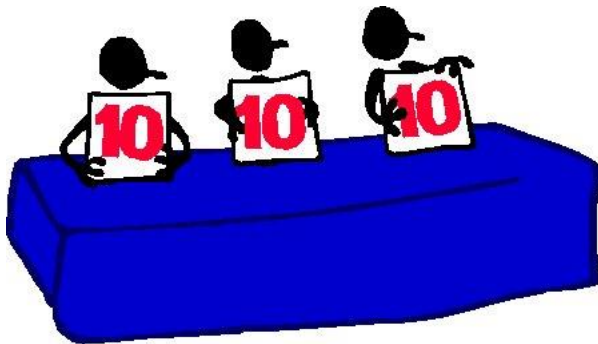
Niveau ?
Ordre ?

ATR	Roulade avant	Roulade arrière	Saut
1.	1.	1.	1.
2.	2.	2.	2.
4	4.	4.	4.

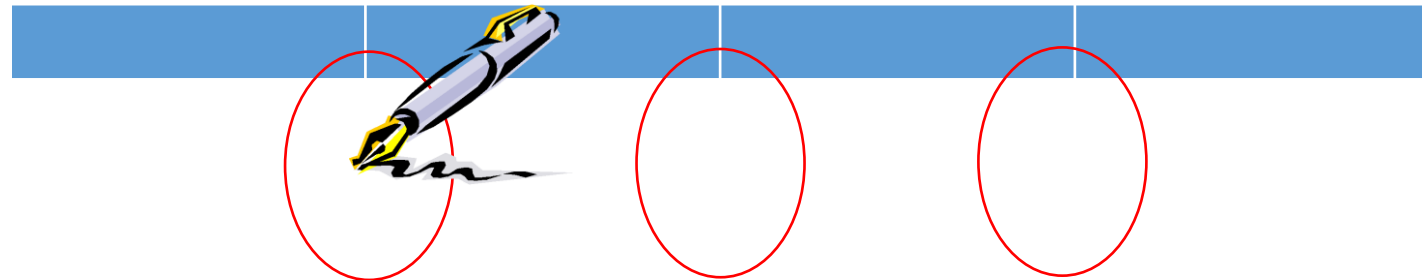
/16

0. une chute
1. 3 pas
2. 1pas
3. 1 arrêt
5. Enchainé

/15




À l'avance



Etude de cas : WECKERLE, LORCA 2017

			Niveau calcaire	Niveau Granite	Niveau Quartz
Prérequis		Epreuve du Permis de grimper			Je sais assurer en moulinette
		Epreuve « En route vers les sommets »	Arriver à 3m	Arriver à 5m	Arriver tout en haut
Epreuves		<u>Epreuve pieds couleurs</u>	Toutes prises mains, 2 couleurs	Toutes prises mains, pieds 1 couleur	Toutes prises mains, pied droit 1 couleur, pied gauche 1 couleur
		La voie sans bac	Arriver au sommet en n'utilisant que 5 bacs	Arriver au sommet en n'utilisant que 3 bacs	Arriver au sommet en utilisant qu'un bac
		Epreuve du cachou pour les pieds	Plan incliné un seul pied sur des cachous	Voie verticale un seul pied sur des cachous	Voie verticale que sur des cachous
		Epreuve du couloir interdit	Voie couloir 1m interdit pour mains	Voie couloir 1m interdit pour les pieds	Voie couloir 1m interdit mains et pieds
		Epreuve mini max	Voie en X prises mains	Voie en X prises mains moins 4	Voie X prises mains moins 8

Prénoms	Permis de grimper	Hauteur	Epreuve 1			Epreuve 2			...
			Validation	Mètres	Calcaire	Granite	Quartz	Calcaire	
Thomas	<input type="checkbox"/>	Sommet	Le 04/04/			Le 11/04	Le 18/04		
...									

	Polyvalence ET spécialisation	Compétence	Note
Grimpeur d'or	Toutes les épreuves sont présentes avec au moins 4 épreuves quartz	Perfectionnement	20
Grimpeur d'argent	Toutes les épreuves sont présentes avec 2 épreuves en quartz		16
Grimpeur de bronze	Toutes les épreuves sont présentes avec au moins 2 épreuves en granite	Compétence acquise	12
	4 épreuves sont présentes		10
	3 épreuves de calcaire		8
	2 épreuves de calcaire		4

3- Construire des situations complexes pour faire acquérir les compétences



Quelques principes de construction de la situation complexe

- a- Elle porte sur un objet d'enseignement précis.
- b- Elle permet la **mobilisation** et **l'appropriation** d'un ensemble de ressources/savoirs
- c- Elle a un caractère inclusif
- d- Elle doit permettre la validation des différents domaines du socle
- e- Elle doit s'inscrire dans une progressivité

a-La situation complexe doit renvoyer à un objet d'enseignement précis

- Ce qui vaut le coup d'être enseigner en regard de la spécificité de l'APSA
- Ce qui est enseignable dans ce qui vaut le coup

- L'alternative conserver/progresser en sport collectif.
- Reconnaître et exploiter un volant favorable
- Enchaîner des éléments
- L'utilisation des appuis pédestres en escalade

Variété des objets d'enseignement /APSA

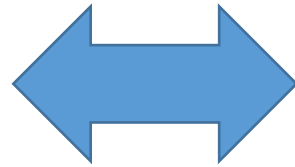
- Des APSA où l'objet d'enseignement évolue selon le niveau du cursus
- Le jeu long court au badminton plutôt que le jeu gauche droite.... vers un jeu plus varié où l'on prend en compte l'adversaire pour marquer.... vers un jeu plus varié où l'on prend en compte les caractéristiques de l'adversaire.
- Des APSA où l'objet d'enseignement reste le même mais où les conditions de réalisation changent.
- Le dilemme conserver/ progresser en football peut être décliné à différents niveaux

Accorder la forme et l'objet d'enseignement

- Trouver une forme de pratique qui oblige les élèves à se confronter à l'objet d'enseignement et compatible avec les contraintes scolaires de temps et d'hétérogénéité.
- Le jeu des 7 ballons
- Le BINGO à deux

b-La situation complexe doit permettre de **mobiliser/** s'approprier différentes ressources/savoirs

- Situation complexe



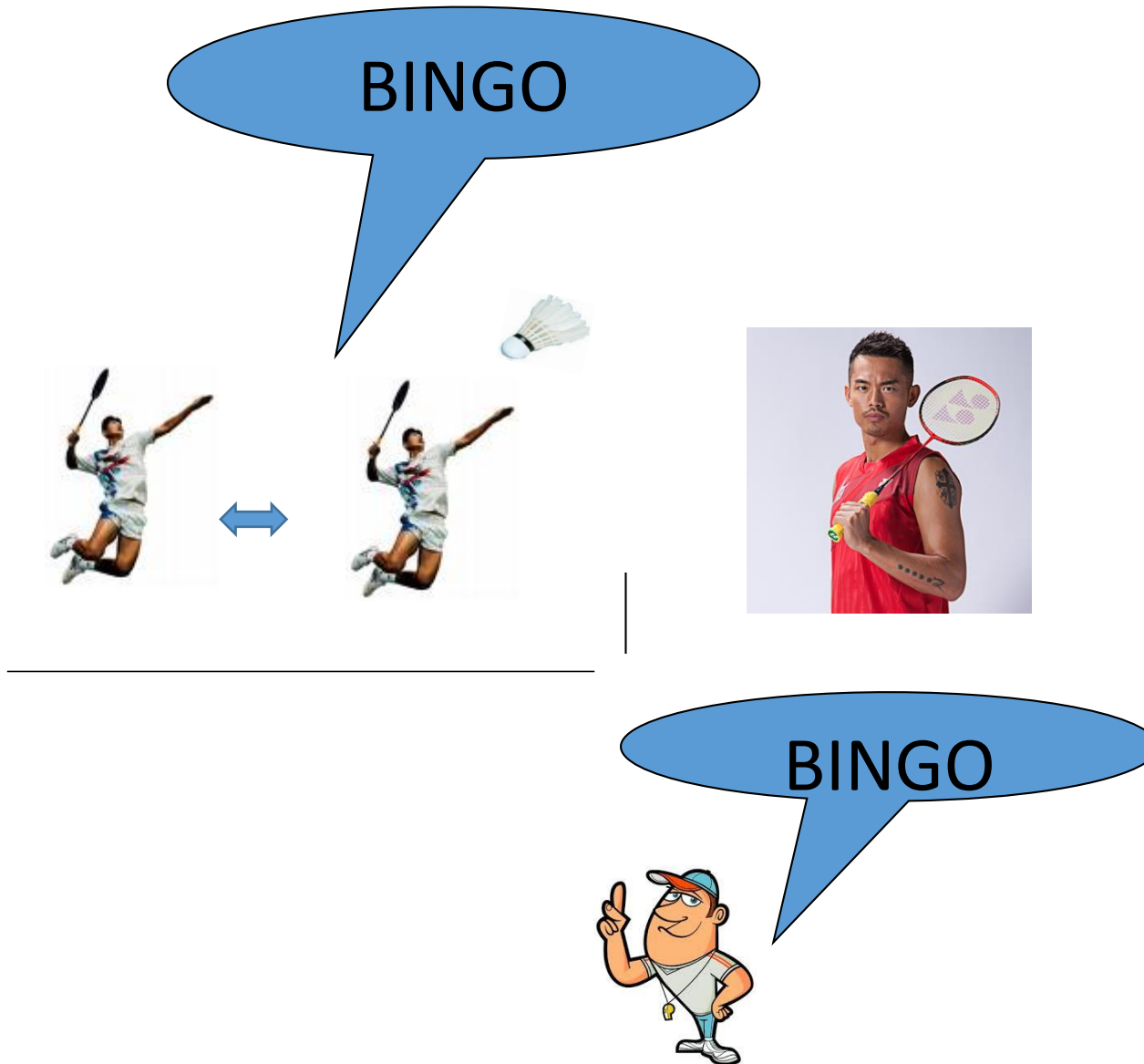
- Techniques de frappes
- Reconnaître une situation favorable dans le jeu
- Reconnaître une situation favorable pour l'autre
- Se mettre d'accord tous les deux et affiner les caractéristiques de la situation favorables
- Jouer son rôle d'observateur coach
- Accepter les erreurs de son partenaires
- Perdre et gagner loyalement
- Technique de passe, de protection, de tir, de contrôle de la balle.
- Se démarquer à distance de passe.
- Prendre en compte les résultats antérieurs
- Définir collectivement une stratégie.
- Participer aux rôles sociaux
- Perdre et gagner loyalement

b-La situation complexe doit permettre de mobiliser/
s'approprier différentes ressources/savoirs

Saury, J., Ria, L., Sève, C., Gal-Petitfaux, N. (2006). Action ou cognition située : enjeux scientifiques et intérêts pour l'enseignement de l'EPS. Revue EP.S., 321, 5-11.

Apprendre, c'est construire de nouvelles connaissances, et en valider ou en invalider d'autres au fil du déroulement de **mon action** .

Situation du bingo à deux en badminton

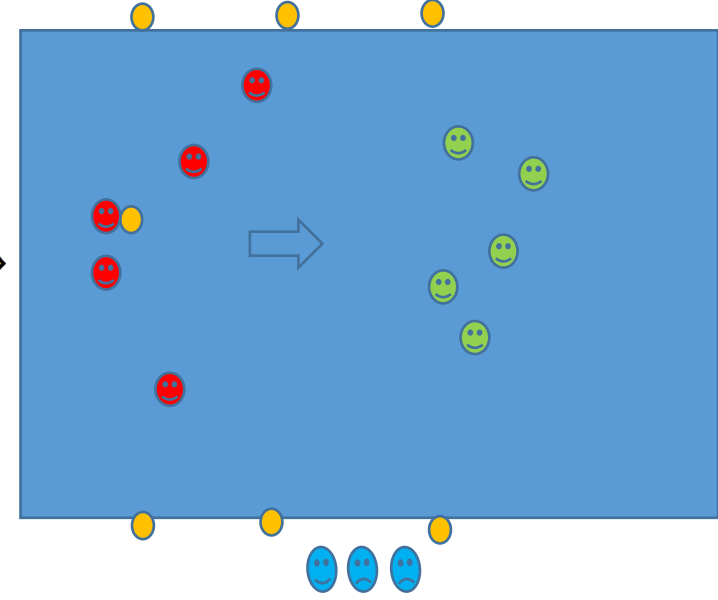
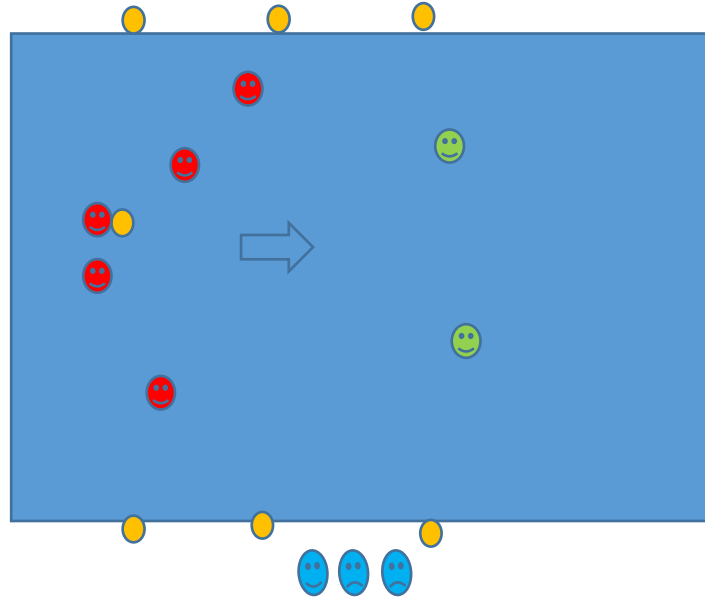


Savoirs : Lorsque le volant est haut et court, il y a une situation favorable pour smasher

Connaissances :
Individualisation du principe en regard de la puissance du smash

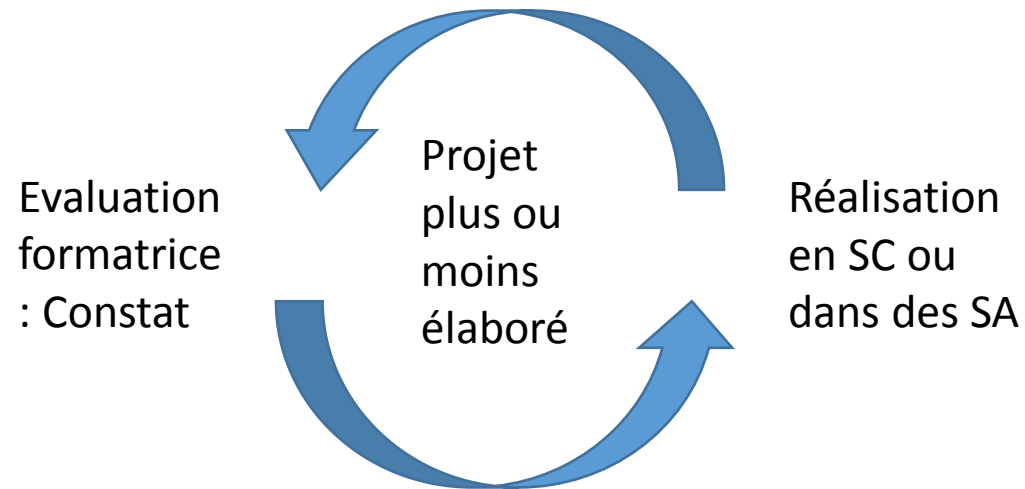
Individualisation en regard de mon jeu / adversaire

Le jeu des 7 ballons BODA, HEROS, HONORE 2008



Une activité d'enquête (éventuellement collective)

- Essai / erreur / Essai / erreur /....
- Essai / erreur / **Réflexion** / essai /erreur / **Réflexion** /...



Projet d'action
personnalisé

Projet
d'apprentissage

c-Mettre tous les élèves en réussite, caractère inclusif

- Rapport au savoir DEVELAY 1996
- Décalage optimal (ALLAL 1979)
- Etayage (BRUNER 1983)
- Paradigme socioconstructiviste

Tenir compte des aspirations différentes des élèves dans le traitement de l'objet d'enseignement

- Le jeu fort et placé en badminton
- Le jeu groupé ou déployé en rugby
- L'escalade en dalle ou en dévers
- L'aspect acrobatique ou esthétique en gymnastique

Différenciation compétence performance

**Progression dans la performance
de l'exercice d'une compétence**

Critère de performance	Sensibilisation 0,0-2,5	Familiarisation 2,5-5,0	Maîtrise 5,0-7,5	Expertise 7,5-10,0
De façon épisodique ou persistante	Épisodique	Persistante	Persistante	Persistante
De façon dirigée ou autonome	Dirigée	Autonome	Autonome	Autonome
De façon partielle ou globale	Partielle	Partielle	Globale	Globale
Situations simples ou complexes	Simple	Simple	Moyenne	Complexe
Situations familières ou nouvelles	Familière	Familière	Familière	Nouvelle

La performance n'est pas liée ici qu'au résultat de l'action.

La performance peut résider dans la permanence du résultat

Le niveau de performance est lié aux conditions dans lesquelles s'exprime la compétence

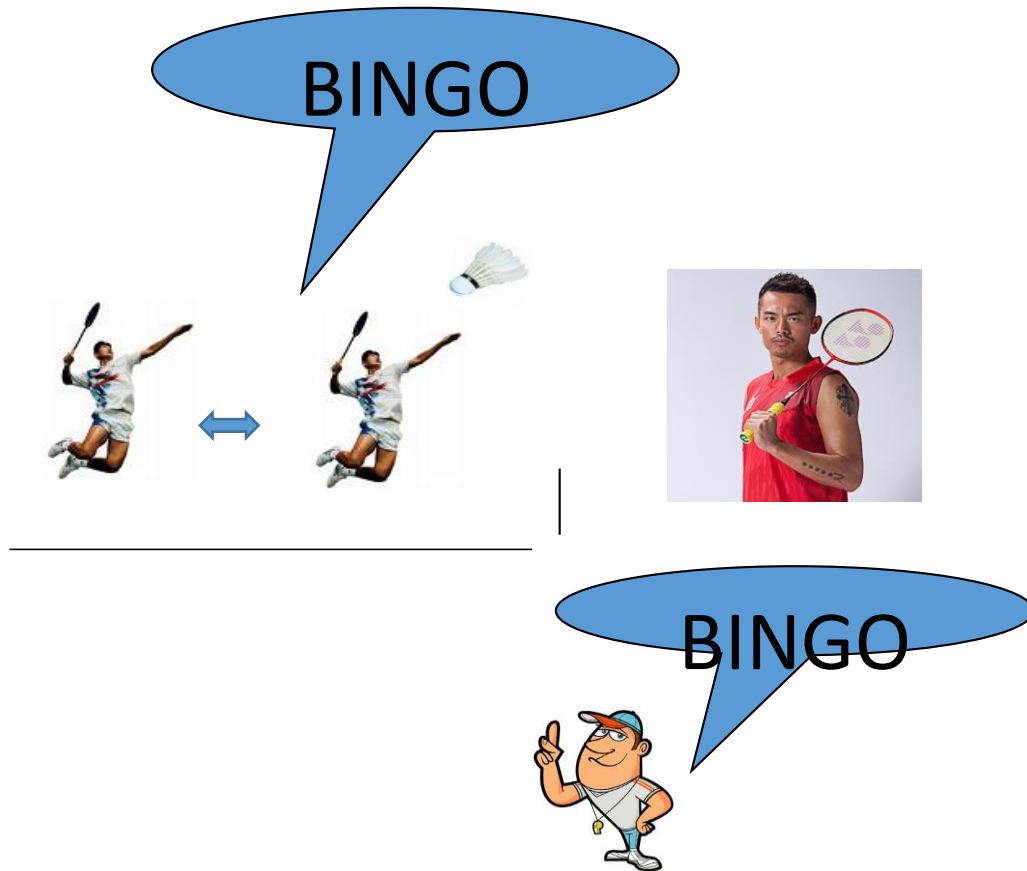
Paquette (2002)

Les différentes dimensions de la performance

- La performance est le résultat obtenu.
 - La stabilité de ce résultat.
 - Le niveau d'aide apporté dans l'obtention des résultats
 - Le niveau de difficulté de la tâche dans laquelle s'exerce la compétence.
-
- On va donc parler d'un niveau de performance dans l'exercice d'une compétence.

Etayage

Toujours 6 BINGO (pas 8 ou 10)



Bronze : L'adversaire est obligé de servir court

Argent : L'adversaire est légèrement décalé sur mon service

Or : Match normal

(Diamant : contre un joueur non connu)

Etayage

Des « situations d'apprentissage » sont incluses dans le dispositif

Performance stabilité ? : Ici, l'élève doit faire une fois l'épreuve pour la valider

			Niveau calcaire	Niveau Granite	Niveau Quartz
Prérequis		Epreuve du Permis de grimper			Je sais assurer en moulinette
		Epreuve « En route vers les sommets »	Arriver à 3m	Arriver à 5m	Arriver tout en haut
Epreuves		Epreuve <u>pieds</u> couleurs	Toutes prises mains, 2 couleurs	Toutes prises mains, pieds 1 couleur	Toutes prises mains, pied droit 1 couleur, pied gauche 1 couleur
		La voie sans bac	Arriver au sommet en n'utilisant que 5 bacs	Arriver au sommet en n'utilisant que 3 bacs	Arriver au sommet en utilisant qu'un bac
		Epreuve du cachou pour les pieds	Plan incliné un seul pied sur des cachous	Voie verticale un seul pied sur des cachous	Voie verticale que sur des cachous
		Epreuve du couloir interdit	Voie couloir 1m interdit pour mains	Voie <u>couloir</u> 1m interdit pour les pieds	Voie couloir 1m interdit mains et pieds
		Epreuve mini max	Voie en X prises mains	Voie en X prises mains moins 4	Voie X prises mains moins 8

3 niveaux de performance différents pour chaque épreuve

Performance « conditions »

Performance « résultat »



4-Permettre la validation des items du socle

Les différents items du socle sont validés dans une situation globale où différentes ressources appartenant à des domaines différents doivent être mises en synergie.

Exemple en gymnastique

<p>Domaine 1 : langage du corps Domaine 5 : Culture</p>	<p>Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps Invention, élaboration, production Élaborer et réaliser, seul ou à plusieurs, un projet artistique et/ou acrobatique pour provoquer une émotion du public.</p>	<p>Enchaînement</p> <table border="1" data-bbox="1549 411 2303 565"> <tr> <td>10 et -</td> <td></td> <td></td> <td>27 et +</td> </tr> <tr> <td>NM</td> <td>MF</td> <td>MS</td> <td>TBM</td> </tr> </table>				10 et -			27 et +	NM	MF	MS	TBM
10 et -			27 et +										
NM	MF	MS	TBM										
<p>Domaine 2 : méthodes et outils</p>	<p>Organiser son travail personnel, Coopérer et réaliser des projets. Utiliser des procédés simples de composition et d'interprétation.</p>	<p>Respect du projet</p> <table border="1" data-bbox="1549 768 2303 922"> <tr> <td></td> <td></td> <td>1 à 2</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>NM</td> <td>MF</td> <td>MS</td> <td>TBM</td> </tr> </table>						1 à 2	0	NM	MF	MS	TBM
		1 à 2	0										
NM	MF	MS	TBM										
<p>Domaine 3 : citoyen</p>	<p>Faire preuve de responsabilité, respecter les règles de la vie collective, s'engager et prendre des initiatives. Construire un regard critique sur ses prestations et celles des autres, en utilisant le numérique.</p>	<p>Différence jugement élève / jugement enseignant</p> <table border="1" data-bbox="1549 1096 2303 1250"> <tr> <td></td> <td></td> <td>1 à 2</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>NM</td> <td>MF</td> <td>MS</td> <td>TBM</td> </tr> </table>						1 à 2	0	NM	MF	MS	TBM
		1 à 2	0										
NM	MF	MS	TBM										

Exemple du jeu des 7 ballons

Domaine 1 : langage du corps Domaine 5 : Culture	Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps Invention, élaboration, production Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe. -	Le barème permettant l'attribution de points en fonction du temps total marqué au cours des 7 attaques valide la compétence de manière globale pour les deux domaines du socle.
Domaine 2 : méthodes et outils	Organiser son travail personnel, Coopérer et réaliser des projets. S'inscrire dans un projet de jeu pour rechercher le gain du match. -Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force.	Le critère de validation de ce domaine 2 doit être relatif à la cohérence des choix effectués et donc à la variation plus ou moins importante des résultats obtenus au fil des essais.
Domaine 3 : citoyen	Faire preuve de responsabilité, respecter les règles de la vie collective, s'engager et prendre des initiatives. - Être solidaire de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et de l'arbitre. - Observer et co-arbitrer. - Accepter le résultat de la rencontre et savoir l'analyser avec objectivité.	La validation de ses compétences relatives aux rôles sociaux et au domaine trois du socle commun se fait par l'utilisation d'une grille comportementale, révélatrice de différents niveaux d'intériorisation de la règle, permettant de situer quatre niveaux dans la réalisation des rôles sociaux.

Valider une compétence (X. ROEGIERS – Rabat, mars 2006)

- Définir des critères.
- Le critère est considéré comme une qualité que doit respecter le produit d'une tâche complexe. Il est pris dans le sens d'un critère de correction d'une production. Cela signifie qu'un critère sera une qualité que l'on attend de la production d'un élève : une production précise, une production cohérente, une production originale, etc.
- Définir des indicateurs.
- Les indicateurs sont de l'ordre de l'observable en situation, et ont une valence positive ou négative. Ils précisent un critère, ils permettent d'opérationnaliser un critère.

La temporalité pour évaluer

- Le jour J
- Evaluation au fil de l'eau: le niveau de compétence validé au cours du cycle est acquis pour le restant du cycle.
- Evaluation choisie : l'élève choisit le moment de l'évaluation
- Une part pendant le cycle, une part à la fin : une situation d'intégration (75%), une situation de réinvestissement des Acquis (25%)

5- Elle doit être pensée en progressivité.

Progressivité dans
la séquence

Progressivité dans
le cursus

Progressivité dans le cursus.

Prévoir son déplacement 5^e
Dans des voies typées pieds

			Niveau calcaire	Niveau Granite	Niveau Quartz
Prérequis		Epreuve du Permis de grimper			Je sais assurer en moulinette
		Epreuve « En route vers les sommets »	Arriver à 3m	Arriver à 5m	Arriver tout en haut
Epreuves		Epreuve pieds couleurs	Toutes prises mains, 2 couleurs	Toutes prises mains, pieds 1 couleur	Toutes prises mains, pied droit 1 couleur, pied gauche 1 couleur
		La voie sans bac	Arriver au sommet en n'utilisant que 5 bacs	Arriver au sommet en n'utilisant que 3 bacs	Arriver au sommet en utilisant qu'un bac
		Epreuve du cachou pour les pieds	Plan incliné un seul pied sur des cachous	Voie verticale un seul pied sur des cachous	Voie verticale que sur des cachous
		Epreuve du couloir interdit	Voie couloir 1m interdit pour mains	Voie couloir 1m interdit pour les pieds	Voie couloir 1m interdit mains et pieds
		Epreuve mini max	Voie en X prises mains	Voie en X prises mains moins 4	Voie X prises mains moins 8

Les étapes s'appuient sur les 6 repères :

- la qualité de pose de pieds sur les prises ;
- la coordination et la dissociation des actions motrices pour grimper ;
- la confiance dans le matériel et l'assurance (moulinette) ;
- le choix d'une voie adaptée à ses ressources ;
- l'attitude générale de grimpeur ;
- la précision et la rigueur des manipulations du matériel

Non maîtrisé

fragile

Satisfaisante

Très bonne

Progressivité dans le cursus.

Les étapes s'appuient sur les 6 repères :

- la qualité de pose de pieds sur les prises ;
- la coordination et la dissociation des actions motrices pour grimper ;
- la confiance dans le matériel et l'assurance (moulinette) ;
- le choix d'une voie adaptée à ses ressources ;
- l'attitude générale de grimpeur ;
- la précision et la rigueur des manipulations du matériel

Prévoir son déplacement 3^e
Dans des voies typées coordination

Annoncer le nombre de prise de mains (prises vissées)

Diminuer le nombre de prises de mains en dalle.
2 mains sur une prises + 1 prise

Diminuer le nombre de prises de main en fissures.
Bordure = 0 prise

Diminuer le nombre de prises de mains en dièdre
Mains à plats = 0 prise

Diminuer le nombre de prises de mains en dévers. Inversée = 0 prise

Non maîtrisé

fragile

Satisfaisante

Très bonne

Conclusion

Au travers de ses caractéristiques la situation complexe présente un caractère motivant

- Répondre aux aspirations de tous
- Mettre tout le monde en réussite rapidement
- Présenter une sensibilité au progrès
- Faciliter la mise en projet

- Cela fonctionne !!!
- En établissement scolaire mais à l'université aussi

Résistances au changement

Quelques exemples de point qui perturbent les acteurs :

- **Tension entre le local / National.**

Les équipes d'établissement créent leur propres épreuves : Quelle équité sur le plan nationale ?

- **Tension entre le transversal et le disciplinaire.**

L'approche par compétence tend à privilégier des compétences transversales au détriment des savoirs disciplinaires. La validation des différents domaine tend à faire disparaître le contexte disciplinaire dans lesquels la compétence a été validée.

- **Tension entre le culturel et le scolaire**

L'approche amène à penser des dispositifs dont la forme s'éloigne de la pratiques sociales de référence. Les dispositifs permettent pourtant de mettre en avant le fond culturel des pratiques sociales

- **Remise en cause d'une culture de l'évaluation.**

L'approche par compétence oblige également à repenser la nature des épreuves d'évaluation. La validation par compétences n'est pas compatible avec l'obtention d'une moyenne générale.

- **Reconsidération du rôle de l'enseignant.**

L'enseignant accompagne les choix de l'élève. Les problèmes qui émergent ne sont pas toujours connus à l'avance par l'enseignant. On est obligé d'improviser...