

BESOINS PARTICULIERS OBSERVES DANS LES DOMAINES DE : STRATEGIES / PROCEDURES : INACTIVITÉ, PASSIVITÉ

Les hypothèses (difficultés relevées sur) :

Le temps imparti, insuffisant pour arriver à prendre une décision dans l'action en cours / Les contraintes : spatiale, de pression temporelle, de trajectoires, de frappes... / L'incapacité à se représenter ce qui est attendu.

1

✓ Les adaptations possibles en EPS

- Proposer dans un 1^{er} temps une tâche fermée (*1 seule réponse possible*).
Exemples :
 - dans le jeu du déménageur, ne prendre qu'un objet à la fois
 - en lancer, faire lancer assis pour ne travailler que l'armé du bras sans enchaîner course et lancer.
- Prévoir une première phase de jeu sans situation de compétition (la course) entre les équipes, sans enjeux.
- Représentation figurative du jeu
Exemple : jeu du déménageur
Voir illustration ci-dessous : Représentation figurative du jeu du déménageur
- Inciter l'élève à se concentrer sur une tâche précise.
Exemple : regarder le ballon en permanence.
- Construire avec l'élève les critères de réussite.
- Confronter les stratégies à la fin d'une première partie et démontrer que celle choisie par l'élève n'est pas la plus judicieuse, et qu'avec son potentiel il peut permettre à son équipe de gagner collectivement. Par exemple, en morcelant la réflexion suscitant l'activité mentale, en l'aidant par des questions (ex : comment as-tu fait ?) ou par l'utilisation d'une tablette.



L'AVS peut filmer, aider à utiliser la vidéo, une tablette mais n'analyse pas. L'AVS encourage, dit que l'élève a le droit de se tromper de recommencer...

2

✓ Les justifications :

La compétence « gérer son temps » met principalement en jeu la capacité de l'élève à respecter pour son travail personnel des échéances fixées, voire même à se fixer, de manière autonome, ses propres échéances.

Il est du ressort de l'enseignant de faire développer chez ses élèves la capacité à gérer leur temps, et à devenir ainsi de plus en plus autonomes et responsables de leurs actes.

Pour une raison d'efficacité, c'est à travers la structuration que l'on va faire d'un travail que le rendement s'améliorera, en se fixant des priorités et en contrôlant le respect de celles-ci.

3

✓ Les transferts en classe :

Proposer des activités décrochées (en groupe ou individuelles).

Exemple :

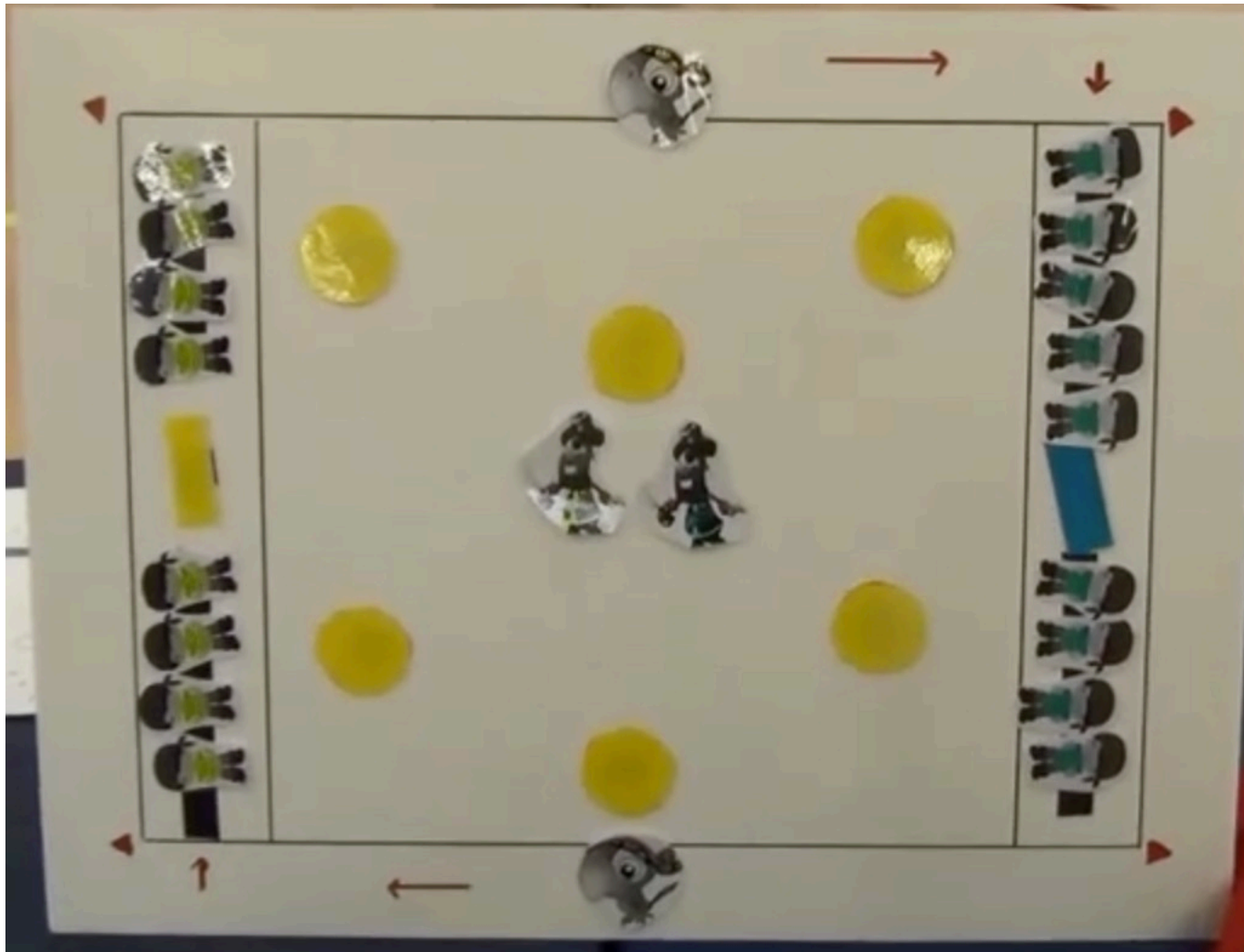
- entraînement à utiliser une tournure syntaxique (*savoir poser une question*)
- utiliser le téléphone pour APS dans le cadre des rituels

Aider à décomposer des tâches complexes en petites actions décrites verbalement.

Exemples : En résolution de problème :

- 1 - choix des données utiles à la résolution
- 2 - choix de l'opération
- 3 - technique opératoire ou utilisation de la calculatrice
- 4 - rédaction de la réponse

Dessiner ou schématiser pour mieux comprendre l'énoncé d'un problème, selon le niveau de compréhension de l'élève en essayant d'évaluer le temps à envisager pour faire l'activité.



Représentation figurative du jeu du déménageur