



# Construire des compétences en Éducation Physique : analyse du processus de typification des connaissances des élèves

Gottsmann Léa<sup>1</sup>, Trohel Jean<sup>2</sup> & Gal-Petitfaux Nathalie<sup>1</sup>

<sup>1</sup>ACTé (EA 4281), Université Clermont Auvergne – ED LSHS

<sup>2</sup>VIPS<sup>2</sup> (EA 4636), Université Rennes 2

## Introduction

### Enjeux de l'approche par compétences à l'école

Réduire les **inégalités** (Thélot, 2004)

Utiliser ses connaissances dans des **situations complexes** (Develay, 2015)

### Différentes conceptions de la compétence

(Chauvigné & Coulet, 2010)

Choix d'une **conception située** de la compétence (Masciotra, 2016)

### Connaissances constitutives des compétences

**Situées** dans le couplage action-situation (Rovegno, 1992)

**Typifiées** dans des familles de situations (Rosch, 1973)

## Objectifs

Analyser le **processus de typification des connaissances** des élèves à partir de leur **expérience vécue**

Identifier les **conditions +/- favorables** à la construction de compétences en relation avec les **attendus de l'enseignant**

## Cadre théorique

Anthropologie cognitive située

**Théorie du cours d'action** (Theureau, 2006)

Typification

Couplage acteur situation



Situation A : **s'entraîner** à servir et à smasher en binôme

Situation B : **gagner son match** en binôme et **conseiller** sa partenaire en utilisant les **temps morts** (10 pts par temps mort gagné)  
**Réinvestir** ses connaissances au service et au smash

## Méthode

### Recueil des données



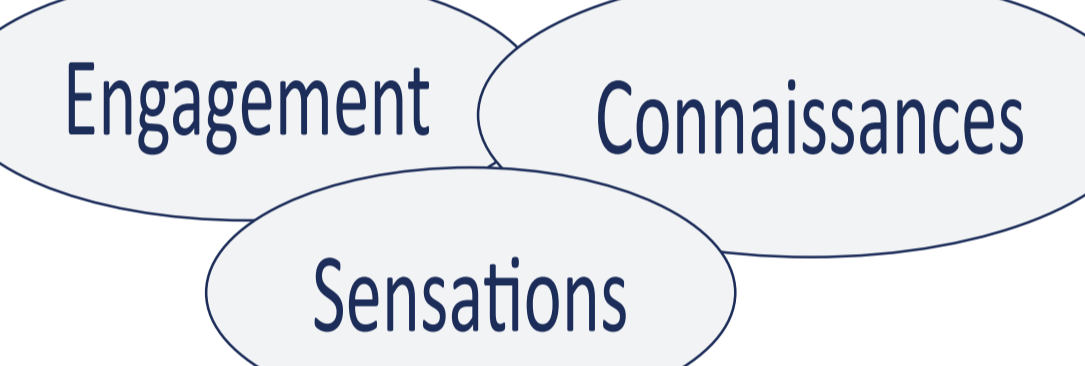
Activité en classe : **enregistrement audio-visuel**

Expérience : **entretien d'auto-confrontation**



### Traitement des données

1. Repérage des **catégories de l'expérience** des élèves



2. **Dynamique de typification** des connaissances

3. Comparaison avec les **attendus de l'enseignant**

## Résultats

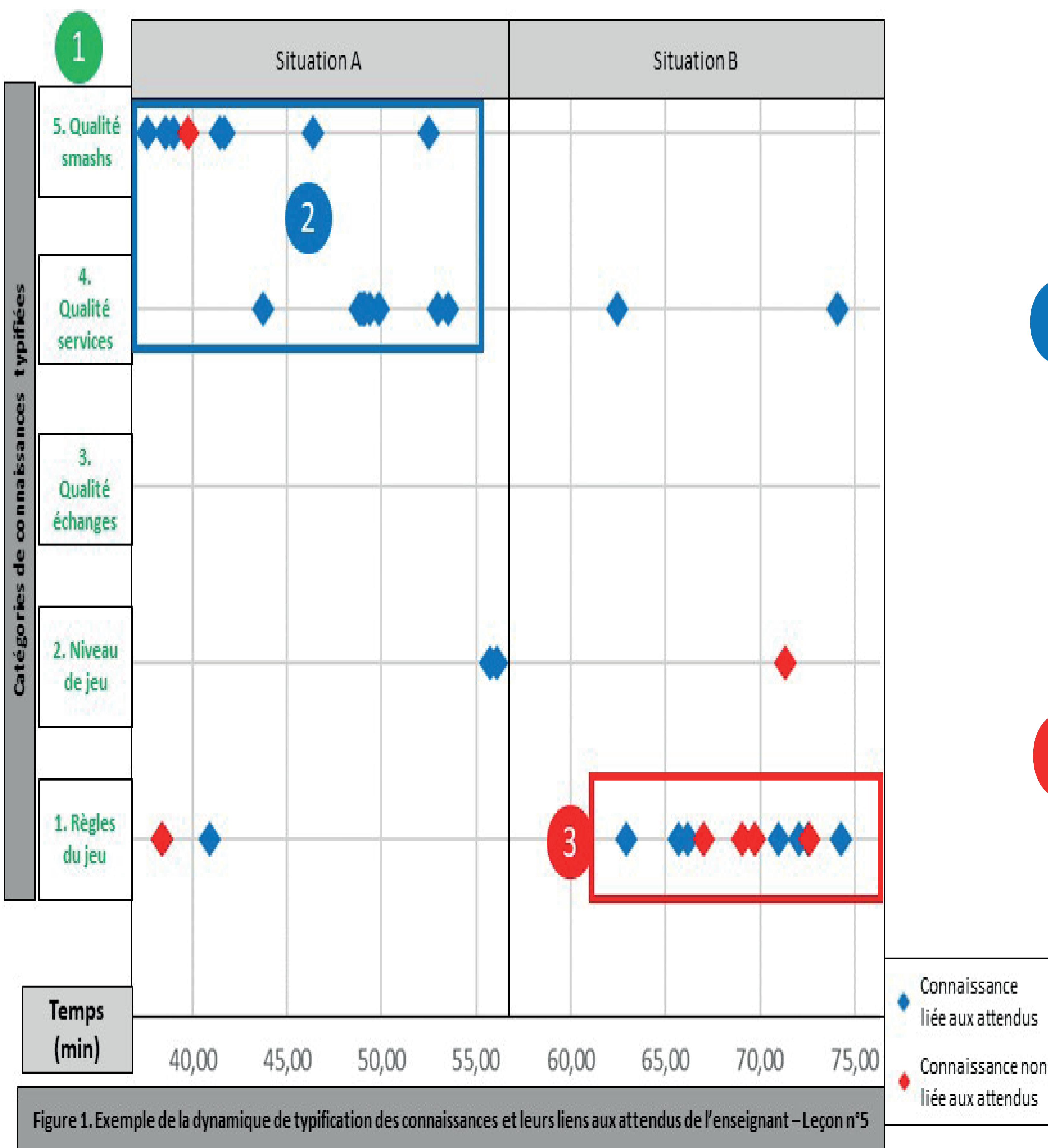


Figure 1. Exemple de la dynamique de typification des connaissances et leurs liens aux attendus de l'enseignant – Leçon n°5

1. **5 catégories de connaissances typifiées** au cours de la séquence d'enseignement

2. **Typification des connaissances sur la qualité des services et des smashes** dans la situation A en lien avec les **attendus de l'enseignant**

Activité de **coopération** entre les 2 élèves pour s'entraîner aux services : (Marie : « Maëlle il faut que tu orientes plus ta raquette droite »)

Repérage des **traits de similarité** des situations « On avait déjà fait cet exercice, faut faire les meilleurs services »

3. **Typification des connaissances sur les règles du jeu et peu sur les services et les smashes** (attendus de réinvestissement de la situation A vers la B)

**Focalisation** des élèves sur les **règles du jeu** dans leur engagement et leurs repères (Marie : « Maëlle, faut qu'on prenne un temps mort là, on perd trop » [pour gagner 10 pts])

Utilisation **détournée** de la règle du **temps mort** : « on peut dire n'importe quoi pendant le temps mort, ça permet de gagner 10 points »

## Discussion

Repérage de **traits de similarité** entre les leçons et **activité collective** : **favorables** à la typification de connaissances dans la situation A

MAIS

**Très peu de réinvestissement** des connaissances sur le smash et le service dans la situation B : **focalisation** des élèves sur les règles qui **oculte** les attendus de l'enseignant

**Artefacts** : **amplificateurs** d'expériences (Saury et al., 2013)

MAIS

**Divergences** enseignant/élève dans l'utilisation des artefacts (Adé, Veyrunes & Poizat, 2009)

**Complexification des dispositifs pédagogiques dans l'approche par compétences ?**