



EPS 4 – Construire une UA

Une **unité d'apprentissage (UA)** est un cadre méthodologique qui va permettre de structurer l'enseignement d'une activité physique et sportive pour concevoir des situations pédagogiques articulées entre elles, et de veiller à l'enchaînement chronologique cohérent de ces différentes séquences en fonction d'objectifs clairs, dans une perspective finalisée.

Il s'agit d'essayer de placer les élèves en **situation de projet** et de leur permettre de **donner du sens à leurs apprentissages**.

Les étapes des temps proposés :

- 1^{er} temps : **temps pour entrer dans l'activité**. On peut proposer des situations simples, ludiques et globales sur 1 à 2 séances. Pour les élèves, c'est un premier contact avec les projets de travail. Cela leur permet d'établir une relation positive avec l'activité et d'y prendre du plaisir. Pour le maître, cela permet d'apprécier le niveau de compétences antérieurement acquis des élèves (évaluation diagnostique), d'identifier les représentations des élèves par rapport à l'activité, leurs éventuelles réticences, permet d'organiser progressivement la classe, permet d'aider les élèves à analyser les manques et les difficultés.
- 2^{ème} temps : **temps pour voir où on en est**. On prend la situation de référence, qui est une situation d'apprentissage, ludique, globale, qui doit mettre en jeu l'ensemble des capacités demandées dans l'activité choisie, avec un niveau d'exigence tel que l'élève le moins en réussite puisse y accéder mais que l'élève le plus en réussite n'y arrive pas totalement (quel que soit son niveau, dans avec la situation de référence, il aura toujours quelque chose à travailler, sur quoi progresser). Cette situation de référence doit permettre au maître de décider avec les élèves des apprentissages à mener, des progrès à rechercher, l'analyse des manques et des difficultés, et l'intégration de l'élève à ses apprentissages. On retrouvera la même situation d'apprentissage en fin de séquence afin que l'élève puisse mesurer les progrès qu'il aura accompli. De plus, si c'est une APSA qui est présente dans toutes les classes d'un cycle, l'élève pourra, grâce à cette situation de référence, comparer ses progrès entre le CP et la fin du CE2, par exemple.
- 3^{ème} temps : **temps pour apprendre et progresser**. Ce temps se déroule en plusieurs séances. C'est le corps de notre unité d'apprentissage. En prenant appui sur les différentes observations réalisées lors de la situation de référence, qui auront été analysées en classe avec les élèves, le PE va pouvoir organiser un ensemble de situations d'apprentissage propices aux progrès des enfants, en fonction d'objectifs clairs. Ce temps d'apprentissage doit être assez long pour permettre à l'enfant d'exercer sa pratique. Cette démarche suppose de laisser le temps à l'enfant pour qu'il apprenne.
- 4^{ème} temps : **temps où l'on revient sur la mesure des progrès**. Sur une séance, on revient à la situation de référence pour que l'élève puisse mesurer les progrès accomplis. Cela implique des critères de réussite clairs et faciles à observer.
- 5^{ème} temps : **temps pour progresser et apprendre après être revenu sur la situation de référence OU temps pour évaluer**. C'est une évaluation sommative, donc de fin de séquence, de fin d'UA, qui fait le bilan des capacités des élèves dans l'activité proposée.

@maitresse.jero

La construction d'une UA se fait en une dizaine de séances en général (dépend de l'APSA), cela suppose de rendre l'élève acteur et responsable de ses apprentissages. Cela suppose de lui laisser le temps de construire tous ces apprentissages.