

## Exemple de fiche d'observation en EPS pouvant servir à l'analyse de la séance

**Activité :**

Domaine d'actions :

Cycle :

**Objectifs généraux de l'activité :**

**Situation n° .... :**

**Objectif :**

### Organisation

L'organisation est-elle pensée pour un maximum d'activité pour chaque enfant

Quelles précisions sur :

- l'espace utilisé
- l'organisation des différents groupes, ateliers...
- les rotations
- le temps imparti à chaque phase

et sous quelle forme (schéma, etc.)

### Matériel

- pour délimiter le terrain
- pour l'organisation matérielle des tâches à accomplir
- Pour exécuter la consigne.

### Consignes

La consigne comprend - elle :

- le but de la tâche
- les modalités d'organisation (espace, groupe...)
- le signal de début et de fin de la situation d'apprentissage
- éventuellement des précisions sur les critères de réussite et/ou de réalisation

### Critères de réussite

Ce qui dit à l'enfant qu'il a réussi

Critères de réalisation modalité d'action

Comment l'enfant doit faire (opérations ou moyens d'exécution)

### Problèmes posés aux enfants:

*Premier temps :*

Problèmes de compréhension des consignes, de l'organisation

*Deuxième temps :*

Problèmes de distance entre les comportements attendus (critères de réalisation, critères de réussite) et les comportements observés : difficultés d'apprentissage

□

### Interventions possibles du maître:

□

- Reformulation par le maître, par les enfants, individuellement, en petit groupe, à toute la classe suivant le cas

#### Interventions par

- Modification du milieu, de la consigne
- Questionnement sur les réussites, les échecs
- Encouragement, stimulation
- Imitation du maître, d'un enfant ou groupe d'enfants
- Observation des réponses des autres

## Exemple : « Pour présenter un jeu »

Ce modèle est valable pour tous les jeux que vous verrez.

Titre :

Domaine d'actions :

Cycle :

Type d'opposition

Compétence visée :

Objectifs du jeu :

### Organisation ?

L'organisation est-elle pensée pour un maximum d'activité pour chaque enfant ?

Quelles précisions sur ?

- l'espace utilisé ?
- l'organisation des différents groupes ?
- les rotations ?
- le temps imparti à chaque phase ?

et sous quelle forme ? (schéma, etc...)

### Matériel ?

- Le matériel pour délimiter le terrain
- pour l'organisation matérielle

### Consignes ou règles d'or ? Sont-elles claires ?

Ce sont les règles minimales pour jouer le plus vite possible.

Elles devraient donner ?

- le but de la tâche
- les modalités d'organisation (espace, groupe...)
- le signal de début et de fin du jeu
- les relations avec les partenaires/ adversaires
- les relations avec l'objet (ballon...)
- les sanctions (si nécessaire)
- éventuellement des précisions sur les critères de réussite et / ou de réalisation

### But du jeu ?

- l'enfant sait-il ce qu'il doit faire pour gagner ?
- Critères de réalisation ? Comment l'enfant doit-il faire pour gagner, quelle stratégie individuelle ou collective il devra mettre en œuvre ?

### Quelles règles apportées par les enfants ?

À l'issue des premières parties, ce sont les règles que les enfants introduisent en fonction des problèmes qu'ils ont rencontrés dans le jeu

### Problèmes posés aux enfants ?

Premier temps :

- Problèmes de compréhension des consignes, de l'organisation ?

Deuxième temps :

- Problèmes de distance entre les comportements attendus (critères de réalisation, critères de réussites) et les comportements observés : difficultés d'apprentissage ?

### Interventions possibles du maître ?

- Reformulation par le maître, par les enfants individuellement, en petit groupe, à toute la classe suivant le cas ?

Interventions par

- Modification du milieu, de la consigne ?
- Questionnement sur les réussites, les échecs ?
- Encouragement, stimulation ?
- Imitation du maître, d'un enfant ou groupe d'enfants ?
- Observation des réponses des autres ?

Variante n°1 proposée ? Objectifs ?

Variante n°2 proposée ? Objectifs ?