

EDUC'PING SECONDAIRE, DE NOUVELLES RESSOURCES EN TENNIS DE TABLE POUR L'EPS

Des exemples de tâches complexes proposées pour des élèves de 6^e (cycle 3) et de 4^e (cycle 4) illustrent le thème de la différenciation pédagogique en EPS.



Impulsé par la Fédération française de tennis de table, soutenu par le groupe « EPS » de l'Inspection générale de l'Éducation nationale et relayé par l'UNSS et l'UGSEL, le projet *Éduc'ping secondaire* est le fruit d'une véritable histoire dont témoigne la signature le 20/10/2015 d'une convention quintapartite (FFTT, MEN, MVJS, UNSS, USEP). Initiée en 2012 d'une part, par la volonté affirmée de la FFTT de participer à la formation des professeurs d'EPS et, d'autre part, par le constat d'un fort taux d'enseignement du tennis de table (par exemple 76 % des établissements de l'académie de Créteil proposaient l'activité) accompagné d'une réussite moyenne des élèves (18^e rang parmi les 38 APSA au baccalauréat 2012), l'ambition est d'apporter de nouvelles ressources pédagogiques pour l'enseignement du tennis de table au collège et au lycée.

L'historique du projet

Quatre rassemblements nationaux¹, organisés à l'occasion de grandes compétitions, ont réuni une trentaine d'enseignants spécialistes et impliqués dans leur académie, afin de structurer et développer le projet :

- en 2013, à Bercy (championnat du monde) une première trame de travail est élaborée avec le choix de privilégier des vidéos comme outils de formation et de les organiser en 11 thématiques ;
- en 2014, à Ceyrat (championnats du monde ISF) le cahier des charges pour la réalisation des vidéos est validé ainsi que la structure finale de

l'espace de ressources ;

- en 2015, à Nîmes (championnat de France UNSS), plus de 30 vidéos sont réalisées ;
- en 2015, à Mouilleron-le-Captif (championnats du monde junior), identification d'un réseau d'enseignants dans chaque académie afin de diffuser ces ressources en liaison étroite avec les acteurs locaux (FFTT, UNSS, UGSEL), mais aussi d'inciter à contribuer à enrichir l'outil en alimentant la plate-forme *PerfTT2.0* développée par la fédération².

Deux illustrations de la démarche

Parmi les différentes entrées proposées (encadré 1), nous présentons ici deux ressources sur le thème fondamental de la différenciation pédagogique. Elles s'organisent à partir d'une tâche complexe afin de :

- placer les élèves dans une « situation révélatrice » de compétences à acquérir, à partir d'une situation aménagée mais porteuse du fonds culturel de l'activité ;
- permettre, suite à la confrontation à cette tâche complexe, de mettre les élèves en projet et de différencier les apprentissages ;
- rendre les élèves plus autonomes

Les 11 thématiques organisant *Éduc'ping secondaire EPS*

- Entrée dans l'activité (échauffement, formules de rencontres, installation et gestion du matériel).
- Les difficultés de l'élève dans l'activité (motrices et motivationnelles).
- La différenciation pédagogique (démarche d'enseignement, tâches complexes).
- Les règles fondamentales.
- Des situations du niveau 1 au niveau 5.
- Un répertoire technique.
- Les élèves à besoins éducatifs particuliers (troubles des fonctions cognitives, troubles moteurs, gestion des inaptés).
- L'Association sportive (jeunes officiels, coaching, le double, entraînement).
- Les élèves experts (les élèves de section sportive, option ou niveau 5, l'expert isolé dans une classe).
- Les outils numériques (applications, modalités d'utilisation).
- L'évaluation (certificative, sommative, formative).

À consulter sur : <http://educpingeps.univ-lyon1.fr>.

par des réponses individualisées.

Avec des élèves de 6^e

Positionnement: situation proposée en début de séquence d'apprentissage (leçon n° 2 par exemple) à des élèves de 6^e (cycle 3).

Dispositif: en référence avec les attendus de fin de cycle 3, la tâche complexe est une situation aménagée. Les élèves sont réunis par poules de 4 joueurs, de niveau homogène, et réalisent 3 matchs de 20 points. Pour chaque point, le but pour les élèves est de réaliser 5 touches de balle en jouant en continuité, puis de chercher à marquer le point en plaçant la balle ou en l'accélégrant.

Aménagement matériel: un surfilet à 40 cm de hauteur et deux zones latérales de 30 cm, placées sur chaque demi-table, sont utilisés. À la cinquième touche de balle, chaque élève doit tenter de jouer soit dans les zones latérales, soit en dessous du surfilet de façon à matérialiser les points marqués à l'aide de placements de balle ou d'accéléérations (prise de balle plus précoce sur la trajectoire ou geste accéléré). Chaque joueur possède une fiche personnelle d'observation (synthétisant les 3 matchs), remplie par un observateur-coach et comportant deux critères d'observation (la continuité et la rupture).

Déroulement: à chaque point, l'observateur-coach indique si le point a été gagné (ou perdu) et la situation de jeu au moment du gain (avant ou après 5 touches, grâce à un placement de balle ou une accélération). Arrivé à 10 points, l'observateur-coach peut donner des conseils à son camarade soit sur l'orientation de son geste (afin d'améliorer le placement), critère révélé par le nombre de points marqués dans les zones latérales; soit sur l'inclinaison de sa palette (en relation avec la hauteur des trajectoires envoyées), critère révélé par le nombre de points marqués en jouant en dessous du surfilet.

À la fin de chaque match, les élèves calculent leur taux de réussite à l'aide d'un tableau à double entrée. Ils peuvent s'aider d'un code couleur allant du jaune à l'orange puis au vert, signe d'acquisition d'une partie

de la compétence (recherche de continuité ou de rupture de l'échange).

La couleur « jaune » caractérise les élèves ayant obtenu jusqu'à 25 % de réussite, la couleur « orange » entre 25 % et 70 % de réussite, la couleur « verte » au-delà de 70 %. (tableau 1)

Remédiations: pour chaque élève, l'objectif est de progresser dans l'évaluation-couleur (du jaune à l'orange puis au vert) lors de la confrontation suivante. Pour s'entraîner, il accède, de façon autonome via une tablette numérique, à des fiches de situations évolutives, classées par couleur, et comportant une vidéo de démonstration.

À travers l'utilisation du code couleur, les progrès, même les plus minimes, sont valorisés.

Avec des élèves de 4^e

Positionnement: après une évaluation diagnostique et l'explication de la tâche complexe en leçon n° 1, les élèves y sont confrontés en leçon n° 2. Puis deux leçons sont consacrées aux ateliers de différenciation et à des matchs permettant d'évaluer les progrès. La démarche est reproduite une 2^e, voire une 3^e fois avant l'évaluation terminale, où l'autonomie des élèves sera maximale. Dans cette proposition où les élèves choisissent eux-mêmes leurs projets de jeu, la mise en projet est de facto porteuse de sens et donc source de motivation. Les rôles sociaux (organisateur et observateur-coach) sont acceptés car intégrés et nécessaires à la situation.

Dispositif: en situation de tournoi (poules de 4 joueurs, de même niveau), les élèves organisent, jouent et collationnent les résultats. Chacun choisit son projet de jeu parmi les 5 thèmes associés aux attendus de fin de cycle (réaliser des actions décisives pour faire basculer le rapport de force en sa faveur).



Le but, pour les élèves, est de gagner le plus de points ou de matchs possible en utilisant une action décisive choisie préalablement, au regard de son projet de jeu.

Déroulement: pendant chaque match de 21 points, l'observateur-coach comptabilise le nombre de fois où le joueur réussit le projet de jeu annoncé et annonce le positionnement de son joueur (0 à 8 réussites niveau « explorateur », 9 à 15 réussites niveau « savant », 16 à 21 réussites niveau « expert »).

À l'issue de ses 3 matchs, chaque joueur situe sa performance: s'il réussit 2 fois à être expert, ce projet de jeu constitue un vrai point fort. Lors de la leçon suivante, il pourra choisir un nouveau projet afin de travailler une autre tactique de jeu; s'il est savant (2 matchs sur 3), il continuera à travailler ce projet de jeu, avec un niveau de difficulté élevé; s'il est explorateur, il continuera à travailler spécifiquement ce projet de jeu avec un niveau de difficulté faible.

1 - Calcul des taux de réussite

	Jaune	Orange	Vert
Continuité	Mur en construction	Mur en consolidation	Mur professionnel
Rupture	Stratégie/attaquant en initiation	Stratégie/attaquant qui se cherche	Stratégie/attaquant professionnel

Le terme de « mur » est utilisé pour montrer la capacité du joueur à ne pas perdre la balle avant la cinquième touche de balle

- En effet, pour chaque projet de jeu, des situations de 2 niveaux de difficulté différents sont proposées (un plus facile pour les explorateurs, un plus difficile pour les savants).

Remédiations : selon leur efficacité dans le projet de jeu choisi, les élèves travaillent plus en ateliers, l'un plus facile pour les explorateurs, l'autre plus difficile pour les savants. L'enseignant s'appuie sur le diaporama de l'ensemble des situations pour choisir celles qui seront le plus adaptées afin que les élèves atteignent le niveau expert lors de la confrontation suivante à la tâche complexe (tableau 2).



Différenciation, autonomie et mise en projet

Ces deux démarches participent directement à l'atteinte de quatre compétences générales visées en EPS³.

- Elles permettent à l'élève de développer sa motricité, notamment par l'acquisition de techniques spécifiques pour rechercher la continuité ou la rupture du point.

- Elles sous-tendent l'appropriation par la pratique physique et sportive des méthodes et outils pour apprendre, notamment par l'analyse des observations de l'observateur-coach (cycle 3 en 6^e), la mise en projet à travers le choix d'un projet de jeu et l'analyse de son efficacité (cycle 4 en 4^e), l'utilisation des outils numériques (tablettes pour les situations individualisées selon le niveau atteint lors de la tâche complexe).

- Elles permettent de partager des règles, assumer des rôles et

responsabilités, notamment par l'utilisation de rôles intégrés à la situation et nécessaires à son fonctionnement (observateur-coach, organisateur).

- Enfin, elles facilitent l'appropriation d'une culture physique, sportive et artistique, notamment par la confrontation à une tâche complexe, situation aménagée mais porteuse du fonds culturel de l'activité tennis de table, avec un réel rapport de force que l'on cherche à faire basculer en sa faveur de façon réfléchie.

Dans cette démarche, l'accent est mis sur la différenciation pédagogique. Les élèves construisent des repères individuels sur leur niveau de réussite dans la situation avant d'être confrontés à des situations adaptées pour progresser et se rapprocher des attendus de fin de cycle. L'accent est également mis sur l'autonomie des élèves. Non seulement ils sont guidés dans l'analyse de leur réussite dans la tâche complexe, mais

ils vont également choisir leurs situations d'apprentissage (travail de la continuité ou de la rupture, travail de tel projet de jeu par rapport à tel niveau de difficulté, etc.); sans compter qu'ils les mettent en œuvre de façon plus ou moins autonome avec l'aide de tablettes par exemple.

Enfin, l'accent est mis sur la mise en projet tout au long du cycle avec, par exemple, le choix de projets de jeu et la vérification de leur efficacité lors des confrontations à la tâche complexe. Ou encore l'évolution du code couleur en lien avec les deux types de compétences (continuité et rupture).



Cette production est un exemple de ce qui a pu être construit par ce collectif formé à la fois d'enseignants d'éducation physique, de cadres techniques de la fédération et d'inspecteurs pédagogiques, pendant cette olympiade. L'espace *Éduc'ping Secondaire*, construit sur la plateforme *PerfTT2.0* de la FFTT, est donc accessible gratuitement à tous ceux qui sont intéressés par l'enseignement du tennis de table en milieu scolaire.

Le projet *Éduc'ping* poursuit ainsi sa trajectoire, en intégrant les transformations en cours du système éducatif.

La commission Educ'ping secondaire⁴.

1. La coordination du projet: A. COUPET, B. PALIERNE, C. GAUBERT (FFTT); C. SEVE, B. MÈRY (MEN); F. BARTHÉLÉMY, S. MOMMESSIN (UNSS); Y. BEAUDOIN (UGSEL) P. GAUCHARD, C. DECURE, J. DILLET (Enseignants); T. BAUER (ÉSPÉ de Limoges).

2. Accessible sur : <http://perftt2.univ-lyon1.fr/>

3. BOEN spécial du 6/11/2015.

4. C. ANTOINE (Collège R. Devos, Hem), B. BACHELART (Collège Charlemagne, Laon), J. BOURDILLON (Collège M. Casarès, Rilleux-la-Pape), G. BURGUN (Collège Ménétriers, Ribeauvillé), S. CANITROT (Collège Blériot, Levallois-Perret), B. CANNET (Collège J. Macé, Vesoul), D. COUVERT (Collège H. Becquerel, Ste Geneviève-des-Bois), G. CROIZIER (Collège Ch. Péguy, Vauvillers), N. DESQUIENS (Lycée Cordouan, Royan), R. GALEK (Collège G. Pierné, Ste Marie aux Chênes), L. GRANDJEAN (Lycée Van Gogh, Aubergenville), A. LESCOUT (Collège Europe, Obernai), É. MASSET (Lycée Doisneau, Vaulx-en-Velin), P. PERRIN (UFRSTAPS Amiens), T. PERRYMOND (Collège Champ d'Eymet, Pellegrue), G. ROUGER, (Collège F. Chopin, Melun), D. THOUAN (Collège M. Genevoix, Decize), É. TUAL-KERSAUDY (Collège Herriot-Lycée R. Parks, Rostrenen).

2 - Choisir son projet de jeu

Faire reculer l'adversaire (jouer long).	
Faire déplacer l'adversaire (alterner le placement des balles).	
Transpercer l'adversaire (frapper fort).	
Prendre l'adversaire de vitesse (jouer ras).	
Marquer le point le plus rapidement possible en servant efficacement.	

