

**1. La séance intègre, dans sa construction, ce qui s'est passé avant, propose des situations de transformation-apprentissage et anticipe sur ce qui se passera après.**

La séance poursuit des objectifs intermédiaires qui s'inscrivent dans des objectifs plus larges à court (durée du module), moyen (le cycle 2 ou 3) ou long terme (la scolarité). Plusieurs objectifs peuvent cohabiter au sein de la même séance.

Les objectifs sont à différencier selon les besoins des élèves (même savoir pour tous les élèves), différencier selon les différents niveaux (ou bien savoirs individualisés).

Les caractéristiques des objectifs évoluent (évaluation, remédiation, évolution ou stabilisation des acquis).

La sécurité des élèves et le respect des règles relatives aux lieux de baignade sont impératifs.

La construction de la séance aide les élèves, par une progression ordonnée, à trouver les solutions.

**2. Une séance comprend classiquement trois parties :**

- **Une introduction**, qui est à la fois un rappel des séances précédentes et un échauffement prenant en compte les caractéristiques des élèves et le type de séance.
- **Un corps** constitué des situations d'apprentissage adaptées aux contenus à retenir par les élèves ; on privilégiera des situations de recherche et de construction, mettant en scène des élèves acteurs, qui cherchent leurs propres réponses. L'enjeu de cette démarche est double :
  - d'une part les élèves prennent l'habitude de ne pas attendre des autres (ou de l'enseignant) des solutions toutes faites à leur problème ;
  - d'autre part, les réponses trouvées sont celles qui correspondent à leurs possibilités et leurs caractéristiques.
- **Une conclusion** qui permet aux élèves :
  - de comparer ce qu'ils viennent d'apprendre avec leur niveau de départ ;
  - de se projeter dans les séances suivantes et d'envisager ce qu'il leur reste à faire pour atteindre les compétences visées par le module d'apprentissage.

**3. Toutes les situations d'apprentissage devraient :**

- situer les besoins des élèves ;
- choisir et doser les difficultés proposées ;
- impliquer l'élève en tant qu'acteur conscient ;
- prévoir des évolutions en plus ou en moins, en difficulté et/ou en complexité selon les réponses des élèves ;
- faire fonctionner les retours sur les actions en favorisant la connaissance du résultat et les évaluations régulatrices sur les processus.

#### 4. Pour conclure...3 dispositifs pédagogiques pour appréhender et maîtriser le milieu aquatique :

- **des jeux libres** - **Le jeu organisé** : indispensable, notamment pour les enfants de l'école maternelle. Par le jeu, ils vont apprivoiser le milieu aquatique, s'y accoutumer et finalement s'en servir pour agir plus facilement. Les enfants, s'appuyant sur une histoire, un thème du projet de classe, un désir du moment, ou autre, vont s'approprier ce milieu nouveau avec l'aide des adultes et sous leur vigilance. **Acquisition d'un certain nombre d'habitudes, de connaissances, de savoirs plus ou moins conscients...** (Si des moments de jeux libres sont organisés en fin de séance, ils doivent faire l'objet d'une **présence et d'une vigilance accrue** des adultes. Ils sont l'occasion pour les enfants d'exploiter librement leurs savoirs, de réinvestir leurs acquisitions nouvelles et pour les enseignants de les observer en vue de nourrir l'évaluation formative).
- **des exercices à réaliser séparément** : 1 but explicite, 1 critère de réussite (**L'exercice** : il n'est pas centré sur l'enfant qui apprend, mais sur le geste à apprendre. C'est une action obligée, imposée par l'adulte (avec ou sans matériel précis), et **répétée** (la répétition ne se conçoit que dans la réussite...sinon apprentissage erroné !) jusqu'à sa réalisation normée. Ce peut être un geste global ou un fragment de geste, identifiable à une technique sportive. S'il est prescrit hors d'un contexte porteur de sens, il peut déboucher sur l'acquisition de stéréotypes et non sur des automatismes d'adaptation. Si l'exercice n'est pas premier dans l'acquisition des compétences, il est néanmoins nécessaire pour la stabilisation des apprentissages.
- **des situations-problèmes** (un exercice, une succession d'exercices sous forme de parcours : chercher dans l'action plusieurs solutions...sa solution...**puis réfléchir (parler, décrire,...)**) **La situation-problème** : une situation dans laquelle l'enfant est confronté à des obstacles qu'il ne peut momentanément pas franchir. C'est donc une proposition d'action finalisée, juste assez difficile mais pas trop : l'obstacle doit pouvoir être surmonté. Cette situation présente un ou des obstacles dont la maîtrise fera naître une nouvelle compétence. Elle doit être assez ouverte pour permettre une diversité de solutions de la part des enfants et un choix d'actions préférentielles. Elle peut souvent utilement faire l'objet d'une réflexion APRES l'action.

***Résumé** : Synthèse apportée par le formateur, portant sur la programmation d'un projet natation dans une école et sur l'élaboration d'un module d'apprentissage en natation :*

Le projet d'école est le cadre qui définit, en fonction des spécificités locales, la mise en œuvre des programmes nationaux. Un plan précis d'actions cohérentes en découle, fédéré autour d'objectifs dont les effets sont évaluables ; ce plan va orienter le travail de l'équipe d'enseignants.

L'apprentissage de la natation, entre autres, s'inscrit donc dans cette logique.

Il est organisé, tout au long de la scolarité de l'élève en modules d'apprentissages.

L'équipe prendra en compte, pour élaborer un module d'apprentissage :

- les élèves où ils en sont (bilan de compétences par rapport au milieu aquatique)
- les contraintes matérielles, organisationnelles (nombre de séances, durée de la séance, nombre d'intervenants, configuration du bassin,...)
- les programmes nationaux
- le suivi et l'évaluation des élèves (objectifs à atteindre, livret d'évaluation) ;
- une évaluation finale (elle doit permettre aux élèves et aux enseignants de vérifier si les compétences prévues dans les objectifs sont atteintes ou non, stabilisées ou en cours d'acquisition)