



GREID-EPS

Scénario pédagogique enrichi par le numérique

Descriptif du scénario

Filtre n°1 : Ancrage Programmes

Programmes du collège cycle 3 (cycle de consolidation)
BO spécial n° 11 du 26 novembre 2015

Compétence travaillée : « Répéter un geste pour le stabiliser et le rendre plus efficace » (domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre)

Champ d'apprentissage : « S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique »

Compétence travaillée pendant le cycle : « Enrichir son répertoire d'actions afin de communiquer une intention ou une émotion »

Compétences numériques spécifiques visées pour les élèves :

- Être capable de sélectionner un exercice qui contribue à l'atteinte de la compétence visée (étapes d'apprentissage progressives).
- Être capable de valider une étape d'apprentissage pour conserver une trace de sa progression.

Établissement : collège Lelorgne de Savigny à Provins (77)

Auteurs du scénario : Arnaud PELLIET / Aurélien BODOT

Filtre n°2 : Positionnement du scénario

Palier 2 : le numérique offre des possibilités d'interactions plus complexes entre l'apprenant et le support, il enrichi le scénario.

Niveau d'expertise enseignant



Filtre n°3 : Étayage scientifique

HADJI Charles, Comment impliquer l'élève dans ses apprentissages, ESF, 2012.

« La seule façon d'être efficace pour un enseignant voulant favoriser des apprentissages est de se focaliser sur l'activité d'autorégulation des élèves. »

Dany Laveault, Régulation des apprentissages en situation scolaire et en formation (2007)

Définit l'autorégulation comme « l'aptitude de l'élève à prendre à charge ses processus cognitifs et motivationnels pour atteindre ses objectifs ».

Descriptif du dispositif

Classe concernée	Discipline	Type d'intervention	Ressources
Classe de 6 ^e	EPS	Classe entière	<i>1 tablette connectée à Internet au minimum</i>

Choix d'une compétence

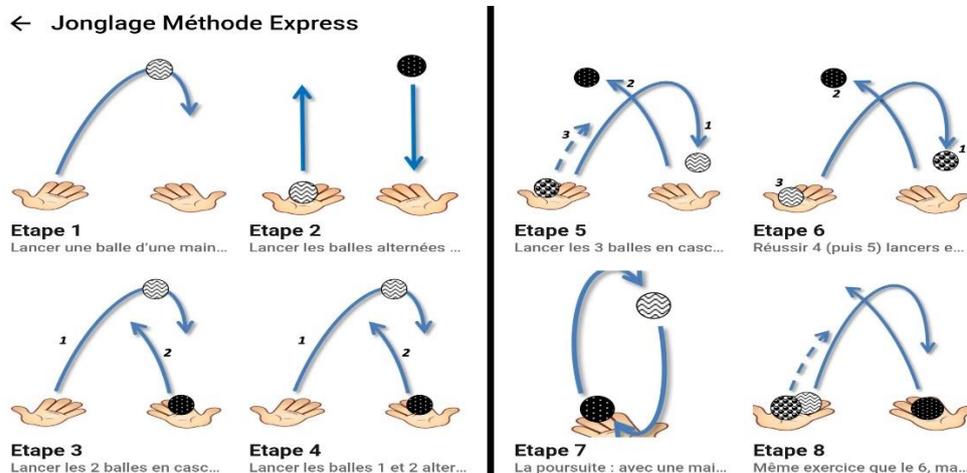
« Enrichir son répertoire d'actions afin de communiquer une intention ou une émotion »

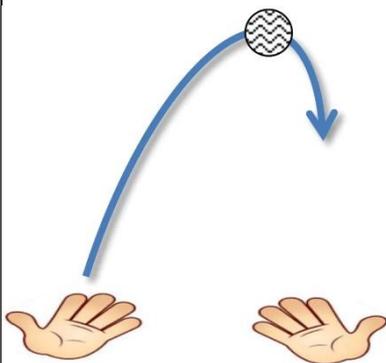
La démarche proposée en arts du cirque vise à apprendre à l'élève à jongler à 3 balles (approche techniciste) pour lui permettre d'enrichir son répertoire d'actions motrices, en vue d'une réutilisation au sein d'un « passing » (échange d'objets) lors d'une prestation originale collective (approche artistique).

Jonglage à 3 balles « méthode express »

L'apprentissage du jonglage à 3 balles est découpé en 8 étapes qui demandent une motricité de plus en plus complexe. Ces étapes sont présentées dans une application construite par l'enseignant à l'aide de Glide (<https://artsducirque.glideapp.io>). Elles sont consultables à partir d'un navigateur connecté à Internet.

Mise en œuvre





Chaque étape comprend une description de ce qu'il y a à faire, une illustration, des critères de réalisation de l'exercice ainsi que des critères de réussite simples (exemple : « réussir 10 fois de suite en lançant de la main gauche »). Ces critères de réussite sont choisis pour permettre à l'élève de s'auto-évaluer facilement. Cependant, il est possible de placer les élèves en binôme pour les aider à juger de la réussite des critères pour valider une étape.

Etape 1

Lancer une balle d'une main vers l'autre, un peu plus haut que la tête.

Remarque

La balle arrive précisément dans la main opposée.

Critère de réussite 1

😊 10x de suite en lançant de la main gauche

Critère de réussite 2

😊 10x de suite en lançant de la main droite

VALIDATION JONGLAGE

Validation Compétence Jonglage

élève 1

Validation Etape 1



validation Etape 2

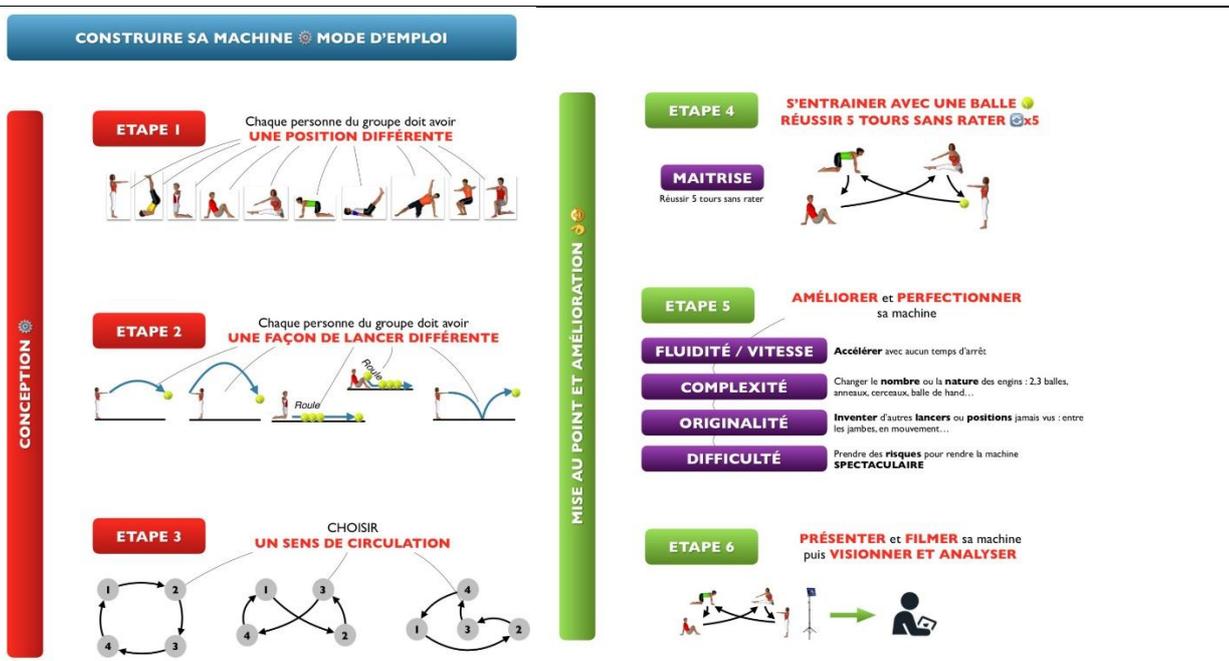


L'élève qui valide une étape enregistre dans l'application Glide sa réussite et passe à l'étape suivante. Dans le cas où un élève ne parvient pas à atteindre les critères de réussite, l'enseignant peut lui proposer différentes régulations mais également lui permettre d'augmenter le volume des répétitions en l'incitant à poursuivre le travail à la maison. En cas de réussite à la maison, l'élève peut accéder à la même application utilisée en classe grâce à Internet et ainsi valider sa progression.

Création d'un « passing » appelé également « machine » pour les élèves

Les élèves forment des groupes pour construire une présentation originale collective avec une circulation de balles (ou autres objets) dans des positions variées et en utilisant des techniques différentes. L'acquisition du jonglage à 3 balles enrichit la prestation (voir l'étape n°5 de « construire sa machine » ci-dessous) sans être rédhibitoire pour les élèves qui ne maîtrisent pas complètement cette technique.

L'application Glide réalisée par le professeur (<https://artsducirque.glideapp.io>) permet de rappeler aux élèves les différentes étapes à suivre pour construire la production finale qui sera présentée devant un public. Elle guide les élèves dans la démarche de création et leur permet de vérifier que toutes les exigences sont bien remplies en validant au fur et à mesure celles qui ont été réalisées.



Plus-values

- Le numérique permet la mise en projet de l'élève. Il l'invite à adopter une démarche par étapes afin d'acquérir au fur et à mesure une motricité de plus en plus complexe. En utilisant l'application Glide, l'élève est confronté à différentes situations d'apprentissage et garde une trace de sa progression qu'il peut compléter à la maison.
- Dans la régulation de l'enseignant, l'application Glide permet de suivre la progression de l'ensemble des élèves qui valident au fur et à mesure les étapes acquises. L'enseignant peut donc rapidement repérer si un groupe d'élèves a des besoins particuliers et ainsi leur proposer des remédiations adaptées.

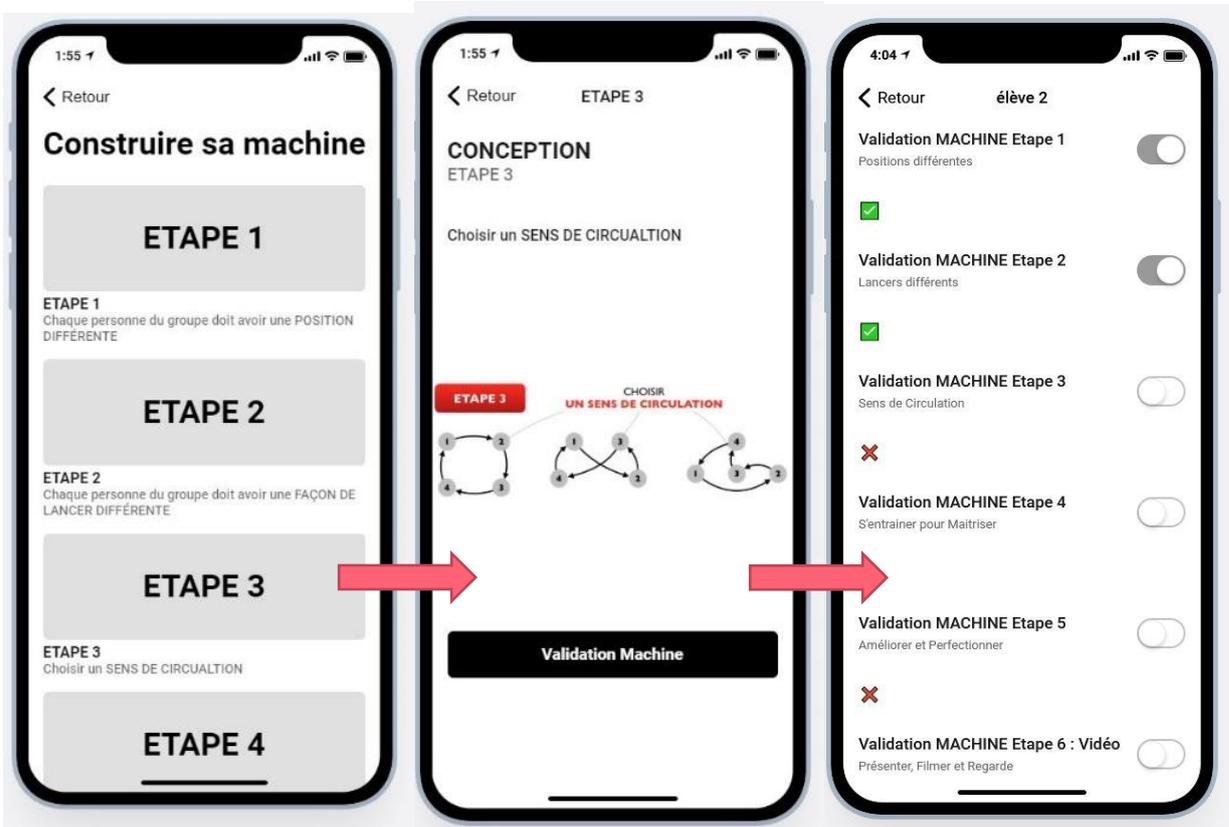
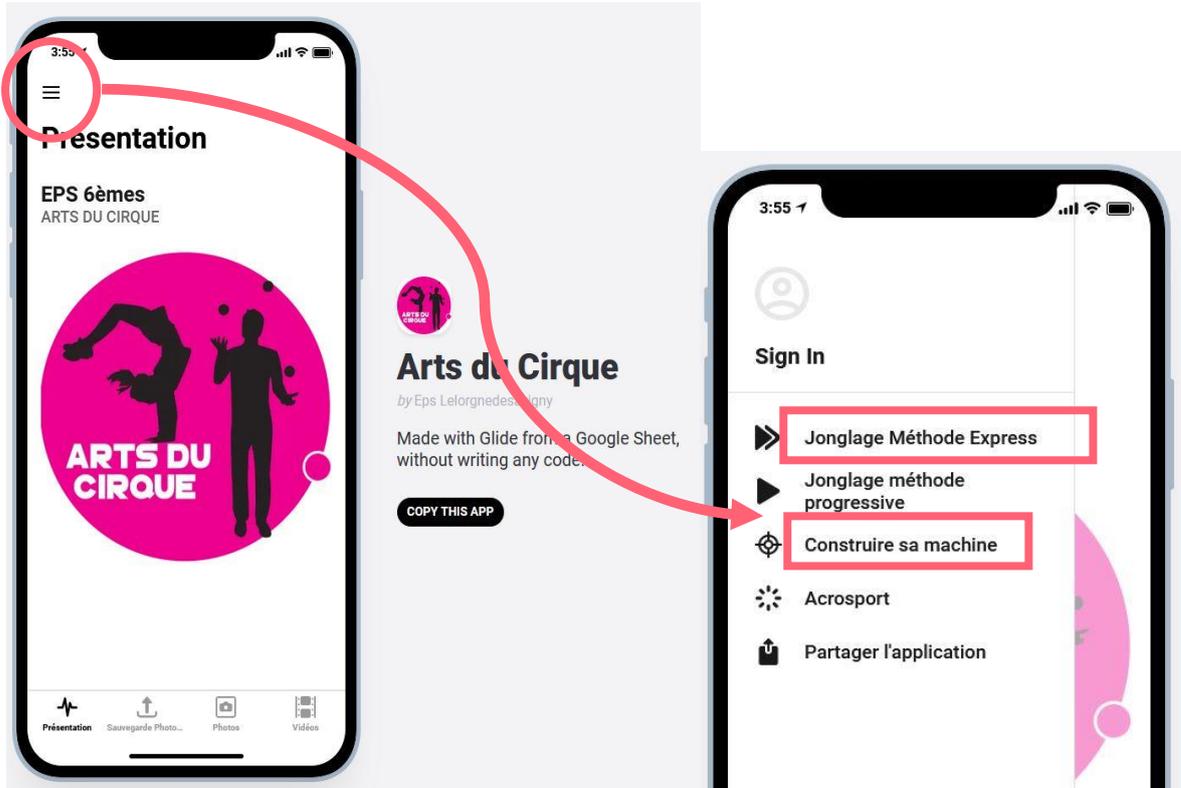
NOM Prénom	validation Etape 1	validation Etape 2	validation Etape 3	validation Etape 4	validation Etape 5	validation Etape 6	validation Etape 7	validation Etape 8
élève 1	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
élève 2	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
élève 3	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
élève 4	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
élève 5	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
élève 6	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
élève 7	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
élève 8	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
élève 9	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
élève 10	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
élève 11	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
élève 12	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
élève 13	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						

- La démarche vise à impliquer l'élève dans ses apprentissages en le rendant acteur de sa progression. L'élève peut visualiser pour chaque étape ce qu'il doit réaliser et apprendre mais également prendre conscience des étapes qu'il lui reste à acquérir pour parvenir à jongler à 3 balles.
- L'accès aux données peut être sécurisé par un mot de passe voire individualisé pour chaque élève (cette option nécessite la version payante de l'application). Il est toutefois recommandé d'éviter les données personnelles concernant les élèves et de se mettre en conformité avec le Règlement Général sur la Protection des Données (RGPD).

<https://www.education.gouv.fr/cid145020/les-enjeux-de-la-protection-des-donnees-au-sein-de-l-education.html>

Illustrations

<https://artsducirque.glideapp.io>



Réaliser sa propre application avec Glide

Pour apprendre à réaliser sa propre application en EPS pour les élèves, voici un guide sur Glide en 2 parties.

Les explications

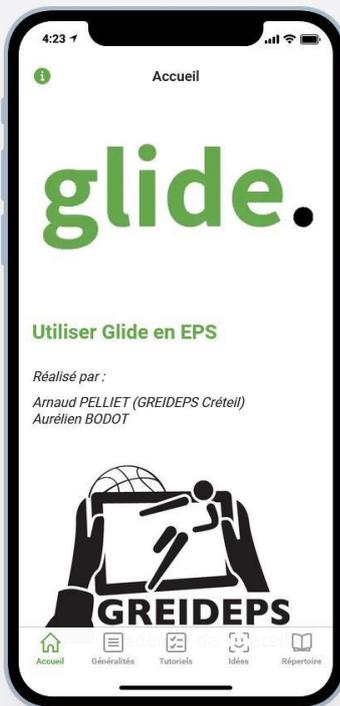
<https://glide-eps.glideapp.io>

Les exemples

<https://glide-eps-exemples.glideapp.io>

Utiliser le bouton « COPY THIS APP » pour accéder à la fois au Glide et au Google Sheets des exemples, ce qui permet d'y faire des modifications.

Il est donc possible de suivre les instructions sur son smartphone tout en manipulant le Glide avec les exemples sur son ordinateur.

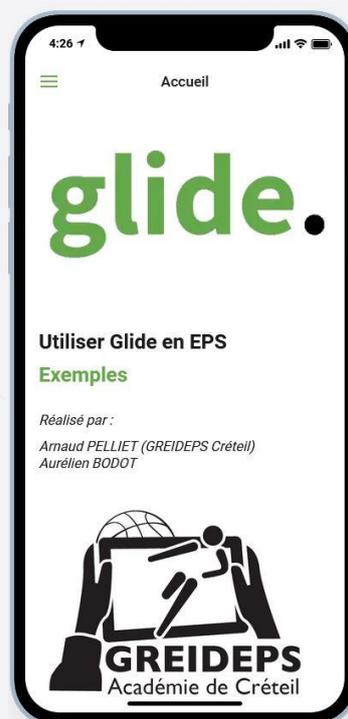


Glide en EPS

by NonoPDA

Made with Glide from a Google Sheet, without writing any code.

SHARE APP



Glide ex EPS

by NonoPDA

Made with Glide from a Google Sheet, without writing any code.

COPY THIS APP