

Contexte	INTERVENTION									
	<input checked="" type="checkbox"/> PRÉSENTIEL <i>Activité pouvant être réalisée en cours d'EPS</i>			<input type="checkbox"/> DISTANCIEL <i>Activité pouvant être réalisée à la maison</i>			<input type="checkbox"/> HYBRIDE <i>Activité pouvant être réalisée dans les deux contextes voire simultanément</i>			
Ancre programmes	PUBLIC VISÉ									
	<input type="checkbox"/> CYCLE 3			<input type="checkbox"/> CYCLE 4			<input checked="" type="checkbox"/> LYCÉE			
Positionnement du scénario par rapport au numérique	OBJECTIFS GÉNÉRAUX PRIORISÉS (en lien avec les domaines du socle pour le collège) <i>Colorier les priorités données à chacun des objectifs généraux</i>									
	Collège					Lycée				
	Développer sa motricité	S'approprier méthodes et outils	Partager règles, rôles, responsabilité	Entretenir sa santé	S'approprier une culture	Développer sa motricité	Se préparer, s'entraîner	Exercer sa responsabilité	Construire sa santé	Accéder au patrimoine culturel
					X X	X X	X	X	X	
Positionnement du scénario par rapport au numérique	POSITIONNEMENT GÉNÉRAL						NIVEAU D'EXPERTISE			
	Palier 1		Palier 2		Palier 3		Enseignant		Elève	
	Le numérique est utilisé en remplacement ou complément d'autres médias		Le numérique offre des possibilités d'interactions plus complexes entre l'apprenant et le support, il enrichit le scénario		Le scénario pédagogique est conçu grâce au numérique qui devient indispensable à la tâche d'apprentissage					
Positionnement du scénario par rapport au numérique	RÔLES MOBILISÉS									
	<p>Coach /pareur : Visualise la vidéo et apprend, lorsqu'ils existent le rôle de pareur et les points de vigilance.</p> <p>Pratiquant : Apprend le mouvement de l'atelier et tente de la réaliser</p> <p>Observateur : Compare la vidéo ressource avec l'exécution</p>									
	MISE EN ŒUVRE (objectif, organisation, consignes, aménagements possibles...)									
	Et ILLUSTRATIONS PRATIQUES									
Positionnement du scénario par rapport au numérique	NIVEAU 1ERE GENERALE :									
	ATTENDU DE FIN DE SEQUENCE : Sur des ateliers variés, dans le respect de son intégrité physique, effectuer un parcours de ressenti en respectant les paramètres du mouvement lors de l'exécution. Les séries seront réalisées en référence à une charge personnalisée permettant d'entrer dans une zone d'effort compatible avec les effets recherchés.									
	OBJECTIFS	BUT	ORGANISATION	CONSIGNES			AMENAGEMENTS POSSIBLES			
	Développer l'autonomie des élèves dans l'apprentissage des paramètres des mouvements choisis	Présenter en début de séance, en équipe, un atelier au choix après avoir visualisé et appris à la maison les mouvements et les rôles.	Par 3 : Un pareur Un forceur, Un observateur 1 iPad ou 1 ordinateur ou 1 téléphone pour consulter la vidéo à la maison et en cours.	<p>Forceur : Exécuter la série en respectant les paramètres du mouvement (Posture, amplitude, guidage, respiration).</p> <p>Pareur / coach : assurer la sécurité du forceur (placement, prise et dépose), le conseiller sur les paramètres.</p> <p>Observateur / conseiller : comparer la réalisation avec la vidéo ressource et veiller aux points de vigilance.</p>			<p>Faire juger par d'autres élèves</p> <p>Sur les machines sans risques mettre 2 observateurs qui analysent ensemble et comparent avec le modèle de référence.</p>			
Apprendre à la maison DISTANCIEL			Passage PRÉSENTIEL			Bilan Sur nouvelle Visualisation PRÉSENTIEL			Point(s) à travailler PRÉSENTIEL	

Schéma de la situation (installation matériel/ espaces de travail/ placement des élèves)

Passages d'élèves pour attester de la compréhension et de la validation des paramètres du mouvement et des rôles sur l'atelier.



Jury

ATELIERS d'APPRENTISSAGE ET DE VALIDATION



Jury



RESSOURCES MOBILISÉES

Logiciels

Pour la réalisation Vidéo
L'application

Coach's eye

Google drive pour le stockage des vidéos
ressources consultables

Matériels

- Un iPad Mini 4
- Un trépied
- Les appareils de musculation
- Un compte drive avec 2 à 5 Go de stockage

Sources

L'application Coach's eye est présente sur tous les iPads

Les élèves ont accès à l'ordinateur ressource et peuvent utiliser leur téléphone.

Enrichissement par le numérique

PLUS-VALUE

Visualisation : En 2003, Jeffrey Zacks de l'Université Washington à Saint-Louis s'est intéressé avec Barbara Tversky aux manières d'optimiser la présentation de l'information dans le but de l'apprentissage de procédures. Les chercheurs ont ensuite mesuré le niveau de qualité avec lequel les participants avaient mémorisé les procédures. Les résultats de leur étude ont montré que pour la procédure...la vidéo produisait de meilleurs résultats que les images seules pour ce qui est de la visualisation

Compréhension : On peut notamment évoquer la gymnastique, où les « temps gymniques » (bascule, piqué, fouetté, etc.) renvoient à des coordinations spatio-temporelles qu'il est plus facile de ressentir que d'exprimer. Le recours à la démonstration dans ce cadre est un moyen intéressant pour que l'élève puisse appréhender, de manière intuitive, le comportement attendu ([« le numérique », 2018, coordonnés par Éric Dauphas, Sébastien Lacroix et Yoann Tomaszower](#)).

La classe inversée : La classe inversée développe l'autonomie des élèves et leur curiosité, Les élèves sont plus responsables de leur apprentissage : ils suivent les leçons à leur rythme, sont actifs en classe et peuvent être facilement encouragés à chercher des réponses à leurs questions autrement qu'en se référant à l'enseignant.