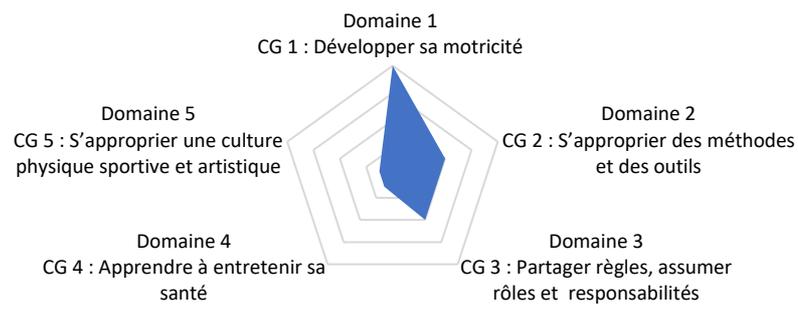


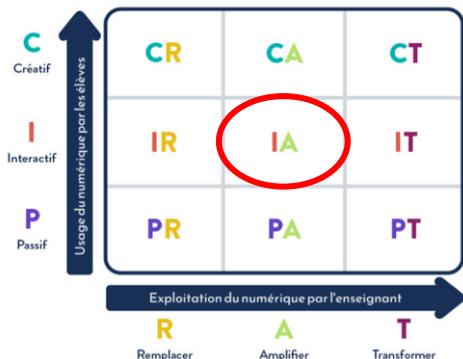
SCÉNARIO PÉDAGOGIQUE ENRICHIS PAR LE NUMÉRIQUE

*Favoriser le suivi des apprentissages par les élèves
« À chacun son Pas en Avant »*



CONTEXTE	Public cible	<input type="checkbox"/> Cycle 3	<input checked="" type="checkbox"/> Cycle 4	<input type="checkbox"/> Lycée	<input type="checkbox"/> Lycée professionnel			
	APSA support	Badminton	Champ d'apprentissage	<input type="checkbox"/> CA 1	<input type="checkbox"/> CA 2	<input type="checkbox"/> CA 3	<input checked="" type="checkbox"/> CA 4	<input type="checkbox"/> CA 5
	Temporalité du scénario	<input type="checkbox"/> Parcours de formation	<input type="checkbox"/> Année	<input checked="" type="checkbox"/> Séquence	<input type="checkbox"/> Leçon			
	Atouts et besoins des élèves	<ul style="list-style-type: none"> - Collège REP rural. - Niveau des élèves faible avec moins de 70 % de réussite au DNB. - Une hétérogénéité des aptitudes physiques et de la motricité. - Une faible estime d'eux-mêmes pour un grand nombre d'entre eux, qui pensent qu'ils ne vont pas réussir avant même d'avoir essayé. (Syndrome de « Résignation acquise » ou « learned helplessness », Seligman, 1972) 						
	Problématiques professionnelles	<ul style="list-style-type: none"> - Comment clarifier et rendre lisible le lien entre les apprentissages réalisés (progrès) et le niveau de maîtrise dans la compétence ? - Comment objectiver l'évaluation pour rendre compte au mieux du niveau de compétence réel de l'élève et qu'il sache à chaque instant de la séquence où il se situe ? 						

ANCRAGE INSTITUTIONNEL	Enjeux de formation priorités (en lien avec les <i>domaines du socle</i> pour le collège)	
	<p>Collège</p> 	
	Attendus de fin de cycle ciblés	
	<p>Programmes EPS 2015 (cycle 4) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur. - Observer et co-arbitrer. Accepter le résultat de la rencontre et savoir l'analyser avec objectivité. - Être solidaire de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et de l'arbitre. 	

		PIX : inscription du scénario dans le cadre de référence des compétences numériques (CRNR) https://eduscol.education.fr/document/20392/download		
		<ul style="list-style-type: none"> - Lire et repérer des informations sur un support numérique - Gérer des données : rechercher dans des dossiers - Utiliser les fonctions simples d'un logiciel 		
INTÉGRATION DU NUMÉRIQUE	Intégration du scénario dans le modèle théorique PICRAT		Niveau d'expertise requis pour l'enseignant	
			<input checked="" type="checkbox"/> Novice <input type="checkbox"/> Débrouillé <input type="checkbox"/> Expert	
		Niveau d'expertise requis pour l'élève		
		<input checked="" type="checkbox"/> Novice <input type="checkbox"/> Débrouillé <input type="checkbox"/> Expert		
DESCRIPTION DU SCÉNARIO PÉDAGOGIQUE ENRICHIS PAR LE NUMÉRIQUE	Acquisitions prioritaires visées	<ul style="list-style-type: none"> - Renvoyer un volant dans une zone laissée libre par le défenseur. - Faire de choix stratégiques pour gagner un match - Arbitrer une rencontre avec rigueur et impartialité. - Être solidaire de ses partenaires et respectueux de son adversaire et de l'arbitre. 		
	Compétence attendue	Faire des choix stratégiques pour gagner un match en variant les trajectoires et zones visées dès la mise en jeu et en prenant en compte ses points forts et les points faibles de l'adversaire. Aider ses camarades lors des phases d'entraînement et arbitrer un match avec rigueur.		
	Objectif(s) pour l'enseignant		But(s) pour l'élève	
	<ul style="list-style-type: none"> - Simplifier et expliciter l'évaluation - Rendre plus lisibles les progrès des élèves - Favoriser la différenciation - Engager un suivi à plus long terme (Parcours de formation) 		<ul style="list-style-type: none"> - Valider différents badges associés à une forme scolaire de pratique (FSP) pour monter en compétence tout au long de la séquence. Chaque badge validé correspond à une étape d'apprentissage acquise. 	
	Besoins matériels	Applications numériques utilisées	Système d'exploitation	
<ul style="list-style-type: none"> - Une tablette ou un ordinateur Apple (iPad ou MacBook) - Un vidéo projecteur (non obligatoire) - Une connexion internet non requise sur le moment 	 <i>Gestion, suivi de classe et recueil de données</i>   <i>Badge Maker : création de badges</i> 	<input checked="" type="checkbox"/> iOS <input type="checkbox"/> Android <input type="checkbox"/> Windows   		

Le scénario pédagogique présenté est construit dans une séquence de badminton avec des élèves de 4^{ème}. Il prend appui sur une démarche d'enseignement propre à l'enseignant présentée dans la capsule vidéo consultable avec le QR code suivant



et le document ci-dessous.

L'objectif pour l'élève est d'acquérir, au fil de la séquence, différents badges qui correspondent chacun à une étape d'apprentissage.

Organisation
du scénario

Étapes d'apprentissage	Objet d'enseignement	FSP qui valide l'acquisition	Ce qu'il y a à apprendre	Situations ciblées possibles
4 ^{ème}	1 / Badge renvoyeur	<p>Espace de jeu : 1/2 terrain uniquement Zone avant et milieu (2/6)</p> <p>Règles : Match en 11 points On compte le nombre d'erreur avec un bouchon ROUGE (=points perdu avant d'avoir joué 3 coups de raquette) Le vainqueur du match s'enlève 1 bouchon ROUGE</p> <p>CR pour gagner le badge : avoir maxi 3 bouchons ROUGE maximum sur 2 match sur 3</p>	<p>Servir règlementairement</p> <p>Se déplacer et se placer pour être bien placé</p> <p>Frapper d'en haut, en bas, latéralement (gérer la mise à distance)</p>	<p>Coopération :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jonglage - Travail de service - Maximum d'échange avec ou sans contrainte
	2 / Badge Profondeur	<p>Espace de jeu : 1/2 terrain délimité en 3 zones (Avant, milieu, arrière)</p> <p>Règles : Match en 11 points - Points gagnés en zone avant ou arrière = bouchon VERT - Point gagné en zone du milieu = bouchon ROUGE</p> <p>CR pour gagner le badge : Avoir 6 bouchons VERT sur 2 match sur 3</p>	<p>Servir long / servir court</p> <p>Dégagés</p> <p>Amorti</p>	<p>Coopération :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Travail de service long - Continuité long-court court-court ou long-long) <p>Opposition avec contrainte :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Match avec zone(s) interdite(s) - Match avec zones imposées (ex : long long court court puis libre)
	3 / Badge Efficacité	<p>Espace de jeu : Terrain entier</p> <p>Règles : Match en 11 points Point gagnant = bouchon VERT Point sur faute adverse = bouchon ROUGE</p> <p>Nous entendrons par point gagnant, un point marqué intentionnellement en envoyant le volant dans un espace libre loin de l'adversaire, il peut s'agir d'un point direct (le volant touche le sol) ou d'un volant touché par l'adversaire un bout de course mais impossible à renvoyer</p> <p>CR pour gagner le badge : Avoir 7 bouchons VERT sur 2 match sur 3</p>	<p>Droite / gauche</p> <p>Smash</p>	<p>Coopération :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Travail de smash / rush - Travail de service long <p>Opposition avec contrainte :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Match avec zone(s) interdite(s) - Match avec changement de zones à chaque coup
	4 / Badge Stratégie	<p>Espace de jeu : Terrain entier</p> <p>Règles : Match en 11 points Je choisis mon profil de jeu qui me permet de gagner un bouchon vert: - agressif ==> je dois gagner en 2 coups - opportuniste ==> je dois gagner en disant BINGO - méthodique ==> je dois marquer un point direct</p> <p>CR pour gagner le badge : Avoir 7 bouchons VERT sur 2 match sur 3</p>	<p>Développer une stratégie de jeu en fonction de ses forces et des faiblesses adverses</p>	<p>Coopération :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Travail approfondit des différents coups <p>Opposition avec contrainte :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Match en 2 coups seulement - Match avec bingo obligatoire - Match avec zone(s) interdite(s) - Match avec zones imposées (ex : long long court court puis libre)

À chaque début de leçon, les élèves consultent leurs groupes de travail et les badges à acquérir sur l'application. La préparation d'un type de note associé à une couleur permet à l'élève de se repérer facilement. Il voit donc d'un coup d'œil :

- Quelles sont les 3 compétences évaluées
- Quels sont les badges qu'il a validés
- Quel est son niveau de maîtrise actuel dans chaque compétence (j'ai choisi de ne pas mettre rouge en cas de 0 pour que l'œil se concentre sur le positif mais il est tout à fait possible de le programmer pour que ce soit rouge au départ afin que les élèves aient rapidement envie de basculer en jaune et voient un progrès.)
- Ce qu'il lui reste à valider.

BADMINTON		Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur.				Observer, co-arbitrer, accepter et analyser le résultat de la rencontre			Être solidaire de ses partenaires et respectueux de ses adversaires et de l'arbitre.			
BADMINTON 4 Étudiants		Badge RENVOYEUR	Badge PROFONDEUR	Badge EFFICACITÉ	Arbitre	Observateur	Joueur Engagé	Carton ROUGE	Tuteur / Tutoré	Respect	Partenaire en Or	Carton ROUGE
Efficacité	Groupe											
A	1	1	2.00	✓	✓	1.00	✓		2.00	✓	✓	
B	2	2	2.00	✓	✓	1.00	✓		0.00			
			2	2	0	1	1	0	0	1	0	1
			Checks	Checks	Checks	Checks	Checks	Checks	Checks	Checks	Checks	Checks
Profondeur												
C	1	3	1.00	✓	✓	1.00	✓		0.00			
D	2	4	1.00	✓	✓	0.00			1.00	✓		
			2	0	0	0	1	0	0	1	0	0
			Checks	Checks	Checks	Checks	Checks	Checks	Checks	Checks	Checks	Checks

Pour favoriser la mise en place de cette démarche, dès la première leçon, l'enseignant présente comment va se dérouler la séquence, les différents badges à valider et comment va s'organiser le suivi et l'évaluation de la séquence de badminton. C'est à ce moment précis qu'il présente le document élève ci-dessous et qu'il l'affiche en format A3 dans le gymnase. Il peut également être projeté en permanence voire envoyé par le biais de l'espace numérique de travail (ENT) pour consultation a posteriori de la leçon.

Badge Badminton 4ème

Compétence visée : Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur.

Badge Renvoyeur

Règles : Match en 11 points
On compte le nombre d'erreur (=points perdu avant d'avoir joué 3 coups de raquette)
Le vainqueur du match s'enlève 1 erreur

CR pour gagner le badge : avoir maxi 3 erreurs sur 2 match sur 3

Badge profondeur

Règles : Match en 11 points
Points zone avant ou arrière = bouchon vert
Points zone du milieu = bouchon blanc
Le vainqueur du match gagne un bouchon vert supplémentaire

CR pour gagner le badge : Avoir 6 bouchons vert sur 2 match sur 3

Badge Efficacité

Règles : Match en 11 points
Point gagnant = bouchon vert
Point sur faute adverse = bouchon blanc
On va voir l'indice d'efficacité
Le vainqueur gagne 0,2 en plus

CR pour gagner le badge : Avoir un indice d'efficacité de 0,7 sur 2 matchs

Compétence visée : Observer et co-arbitrer. Accepter le résultat de la rencontre et savoir l'analyser avec objectivité.

ARBITRE

Arbitre en respectant les différentes actions notées sur la fiche arbitre

OBSERVATEUR

Recueille les informations pertinentes et comptabilise parfaitement le score

JOUEUR ENGAGÉ

A son matériel
Choisi ses exercices ciblés en fonction de ses points forts et faibles et s'y investit avec assiduité pour progresser

Carton rouge

ATTENTION
- 1 badge si un comportement en lien avec le jugement est inapproprié

Compétence visée : Être solidaire de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et de l'arbitre.

Tuteur/Tutoré

J'aide un équipier moins fort que moi et/ou j'accepte l'aide

Respect

Je respecte l'arbitre et mes partenaires et mes adversaires. Je serre la main avant et après le match

Partenaire en Or

Je m'entraîne avec application avec plusieurs partenaires différents

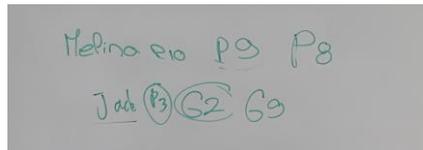
Carton rouge

ATTENTION
- 1 badge si un comportement en lien avec le jugement est inapproprié

Il fait échauffer les élèves et présente à tous les règles du jeu de la forme de pratique scolaire du **badge Renvoyeur**. Les élèves s'affrontent avec les règles et l'espace de jeu définis par la forme scolaire de pratique prévue.

Le choix d'une série de trois matchs contre trois adversaires distincts permet d'éviter les écueils et dérives de la montante / descendante et favorise la création d'un groupe par l'enseignant au service de son intention éducative et pédagogique.

Pour valider le **badge Renvoyeur**, pour chaque rencontre, les élèves doivent s'organiser pour avoir deux joueurs, un arbitre voire un observateur jouant le rôle de co-arbitre. Sur cette première étape, l'arbitre comptabilise ainsi les points gagnés grâce à des bouchons verts et annonce à haute voix le nombre de frappes jouées à partir du service. Si à la fin d'un échange, le nombre de frappes est inférieur à 6, l'arbitre ou l'observateur pose un bouchon rouge du côté de celui qui a perdu le point et un bouchon vert du côté de celui qui a gagné le point. Si le nombre de frappe est supérieur ou égal à 6, il place uniquement un bouchon vert pour le vainqueur du point. À la fin du match en 11 points (donc 11 bouchons verts), l'arbitre retire un bouchon rouge au gagnant et comptabilise le nombre de bouchons obtenus par chacun des joueurs. Les élèves vont alors écrire au tableau leur prénom suivi d'une lettre, G pour « gagné » ou P pour « perdu », et indiquent le nombre de bouchons rouge obtenus au cours de la rencontre. Si ce nombre est inférieur ou égal à 3, ils l'entourent pour signifier qu'ils ont atteint sur ce match le critère de réussite.



S'ils réussissent à atteindre le critère de réussite deux fois sur trois matchs, ils valident ainsi le **badge Renvoyeur** qu'ils renseignent sur la tablette via l'application



IDOCEO.

Ils peuvent ainsi passer à l'étape suivante (**Badge profondeur**). En cas de non validation du badge, l'enseignant peut les orienter sur une situation ciblée (par exemple : maximum d'échanges ou travail de répétition de service) en fonction de leurs besoins. Le travail technique trouve tout son sens et les élèves perçoivent tout l'intérêt de s'engager dans des tâches de répétitions pour progresser.

L'idée est donc d'articuler, à l'instar de Jean-Luc UBALDI, plusieurs grandes boucles et plusieurs petites boucles personnalisées et différenciées en fonction du badge que l'élève doit obtenir. Cela permet de différencier le travail de manière simple et comprise par les élèves.

Au cours du travail de situations ciblées (petites boucles), les élèves peuvent également valider les badges « Partenaire en Or » et « Tuteur / Tutoré ». En plus de progresser au niveau de la motricité, les élèves franchissent des paliers au niveau de la compétence de coopération. Les élèves concernés demandent à l'enseignant de les observer dans leur rôle afin d'être validés. Si c'est le cas, ils ont l'autorisation de se valider le badge sur la tablette. La couleur correspondant à leur niveau de compétence change sur le dossier correspondant et ils voient immédiatement l'effet de la validation sur leur compétence évaluée.

À la fin de la séquence, si l'élève n'a aucun badge, son niveau de maîtrise dans la compétence correspondante sera insuffisant. S'il en a validé un, il aura une maîtrise fragile ; s'il en a validé deux, une maîtrise satisfaisante ; et enfin, s'il a validé les trois, il aura une très bonne maîtrise. À noter que les exigences sont différentes en 4ème et en 3ème (cf. document ci-dessous présentant le parcours de formation de l'élève). Plus besoin de leçons spécifiques d'évaluations : chaque élève progresse à son rythme et est évalué au fil de l'eau.

Évaluation				
4ème	aucun badge	Badge renvoyeur	Badge Profondeur	Badge Efficacité
3ème	Badge renvoyeur	Badge Profondeur	Badge Efficacité	Badge Stratégie

Rôles des élèves

Badiste : Au regard de ses résultats obtenus dans la forme scolaire de pratique :

- Identifier ses réussites à l'issue de la rencontre pour valider son badge ou s'engager dans une situation ciblée adaptée à ses besoins pour progresser ;
- Renseigner avec rigueur et en autonomie ses résultats pour visualiser en direct ses progrès et garder trace de ses acquis ;
- Persévérer dans des situations ciblées pour progresser et être en mesure de réinvestir ses acquis au sein de la forme scolaire de pratique.

Partenaire :

- Aider un coéquipier à s'entraîner et progresser lors de situations ciblées (plus techniques, répétitions...)

Arbitre / Co-arbitre :

- Connaître et faire respecter le règlement spécifique de la forme scolaire de pratique ;
- Relever les informations précises sur le résultat d'une action ;
- Aider à l'analyse du résultat des rencontres pour valider ou non le badge du joueur badiste.

Illustrations



Capsule vidéo présentant la démarche d'enseignement :



	<p>Ressources complémentaires</p>	<p>Tutoriel Idocéo : Colorer automatiquement le niveau d'atteinte de la compétence</p> 
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">PLUS-VALUES ET POINTS DE VIGILANCE</p>	<p>Plus-values pour l'élève</p>	
	<ul style="list-style-type: none"> - Augmente la motivation des élèves grâce à la visibilité des progrès et au contrôle des tâches à réaliser. La fixation de buts, une technique pour surmonter l'anxiété et augmenter la confiance en soi. Chaque badge acquis leur donne un goût de « petite victoire ». Cela amplifie le désir de poursuivre les efforts. - Favorise le suivi personnalisé de chaque élève pour savoir en permanence où il en est, ce qu'il lui reste à faire et comment il peut y parvenir. - Rend visible chaque réussite de manière immédiate et la garde en mémoire à moyen terme. - Engage l'élève dans des choix de situations ciblées (avec l'accompagnement de l'enseignant) en fonction de ses besoins. 	<p>Plus-values pour l'enseignant</p> <ul style="list-style-type: none"> - Facilite la gestion de la différenciation pour l'enseignant en le décentrant de l'aspect organisationnel de la leçon. - Clarifie l'évaluation et la rendre lisible pour les élèves, les familles et les autres membres de la communauté éducative, notamment en conseils de classe ou en réunions parents-professeurs. - Permet de faire gagner du temps à l'enseignant dans sa collecte de données et son suivi des progrès et acquis de ses élèves.
	<p>Ancrage théorique / scientifique</p>	
	<p>Ces références expliquent l'importance de gravir chaque marche pas à pas et l'impact de chaque réussite sur la motivation et le plaisir d'agir et d'apprendre.</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Philippe Sarrazin, Damien Tessier et David Trouilloud (Climat motivationnel instauré par l'enseignant et implication des élèves en classe : l'état des recherches, 2006)</i> - <i>La croyance que l'élève a en sa possible réussite oriente son action : Bandura, 2002, <u>Auto-efficacité : Le sentiment d'efficacité personnel</u>.</i> - <i>La FSP est source de jeu, d'apprentissage et permet l'évaluation : Ubaldi, 2017, <u>Apprendre en EPS pour réduire les inégalités sociales</u>, Bistrot Pédagogique</i> 	
	<p>Points de vigilance</p>	
<ul style="list-style-type: none"> - Au niveau des badges moteurs, il s'agit bien de trouver une forme de pratique scolaire reliée à l'intention du champ d'apprentissage. Une validation d'un « badge renvoyeur » sur un exercice de coopération serait un biais car la compétence doit se mesurer lors d'un match en opposition, où le rapport de force est équilibré. Il faut aussi faire attention au critère de réussite qui doit être révélateur de la réussite de l'élève (pas trop facile pour que les élèves ne réussissent pas de suite mais pas trop difficile pour que ce soit atteignable par les élèves). - De multiples badges peuvent être inventés : toutefois, au regard du contexte, il est capital de faire des choix et de cibler les éléments prioritaires pour éviter de créer « une usine à gaz », difficilement opérationnalisable en situation d'enseignement. - L'outil étant visible par tous les élèves tout au long de la séquence, il semble important de porter une attention particulière aux élèves les plus fragiles. En effet, s'ils ont du mal à valider leurs badges, il peut y avoir des conséquences sur leur estime d'eux-mêmes et un désengagement progressif dans l'activité. 		