

SCÉNARIO PÉDAGOGIQUE ENRICHİ PAR LE NUMÉRIQUE

Favoriser le suivi des apprentissages par les élèves avec le Kifékoï Augmenté



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	Course d'orientation	Champ d'apprentissage	<input type="checkbox"/> CA 1	<input checked="" type="checkbox"/> CA 2	<input type="checkbox"/> CA 3 <input type="checkbox"/> CA 4
	Temporalité du scénario	<input type="checkbox"/> Parcours de formation	<input type="checkbox"/> Année	<input checked="" type="checkbox"/> Séquence	<input checked="" type="checkbox"/> Leçon	
	Atouts et besoins des élèves	<ul style="list-style-type: none"> - Collège REP+ - Hétérogénéité des aptitudes physiques, de la motricité et des niveaux - Peu de connaissances dans l'activité, besoin d'étayage et d'un soutien méthodologique - Envie de se confronter aux autres, envie de pratiquer lorsque des repères sont visibles 				
	Problématique professionnelle	<ul style="list-style-type: none"> - Comment se libérer des tâches de gestion de course de la leçon (chronométrage, corrections, choix des parcours) pour prendre le temps de réguler l'action des élèves ? - Comment donner des repères fiables et lisibles aux élèves ? - Comment rendre lisible la progression des élèves d'une leçon à l'autre ? 				
ANCRAGE INSTITUTIONNEL	Enjeux de formation priorités (en lien avec les domaines du socle pour le collège)					
	<p style="text-align: center;">Collège</p> <p style="text-align: center;">Domaine 1 CG 1 : Développer sa motricité</p> <p style="text-align: center;">Domaine 2 CG 2 : S'approprier des méthodes et des outils</p> <p style="text-align: center;">Domaine 3 CG 3 : Partager règles, assumer rôles et responsabilités</p> <p style="text-align: center;">Domaine 4 CG 4 : Apprendre à entretenir sa santé</p> <p style="text-align: center;">Domaine 5 CG 5 : S'approprier une culture physique sportive et artistique</p>					
INTÉGRATION DU NUMÉRIQUE	Attendus de fin de cycle ciblés					
	Réussir un déplacement planifié dans un milieu naturel aménagé ou artificiellement recréé plus ou moins connu. Respecter et faire respecter les règles de sécurité					
	PIX : inscription du scénario dans le cadre de référence des compétences numériques (CRNR)					
Mener une recherche ou une veille d'information : lire et repérer des informations sur un support numérique (Niveau 1) Gérer des données : sauvegarder des fichiers dans l'ordinateur (ou tablette) utilisé et les retrouver (Niveau 1) Traiter des données : sélectionner et mettre en relation des informations issues de ressources numériques (Niveau 1)						
INTÉGRATION DU NUMÉRIQUE	Intégration du scénario dans le modèle théorique PICRAT		Niveau d'expertise requis pour l'enseignant			
	<p style="text-align: center;">R Remplacer A Amplifier T Transformer ses pratiques pédagogiques</p>		<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				

Acquisitions prioritaires visées	Conduire un déplacement sans appréhension et en toute sécurité. Adapter son déplacement aux différents milieux. Maintenir un engagement physique tout en restant lucide dans ses choix et pouvoir revenir au point de départ. Utiliser différents supports d'observation et d'analyse pour apprécier des prestations. S'entraider pour donner confiance, aider l'autre.
Compétence attendue	Choisir et conduire un déplacement pour trouver des balises sur des parcours courts de différents niveaux en utilisant la carte du collège. Gérer son matériel et les outils à disposition.

Objectif(s) pour l'enseignant	But(s) pour l'élève
- Rendre plus lisibles les progrès des élèves - Favoriser la différenciation - Dévoluer le temps de gestion de course pour se centrer sur les régulations des élèves	- S'engager en toute sécurité dans un parcours en renseignant son heure de départ et son heure d'arrivée - Faire des choix de parcours adaptés au regard de son niveau de compétence

Besoins matériels	Applications numériques utilisées	Système d'exploitation
Logiciel Excel ou Numbers 2 tablettes : pour limiter les temps d'attente, il est préférable d'utiliser deux tablettes pour une classe. 2 trépieds et 2 supports tablettes (en option)	OU	<input checked="" type="checkbox"/> iOS <input checked="" type="checkbox"/> Android <input checked="" type="checkbox"/> Windows

1) Paramétrage de l'outil

a) Définir les paramètres de la séquence
Définir les compétences à travailler (1, 2, et 3) durant la séquence puis y associer des situations d'apprentissage. Il est parfois difficile de lier une compétence à un exercice. Il s'agit de déterminer la compétence prioritairement travaillée dans les situations d'apprentissage choisies. Ces compétences sont validées grâce à l'accumulation de points. Les élèves commencent à 0 point et gagnent des points dès qu'ils valident un parcours. Le nombre de points gagnés par les élèves est égal au niveau du parcours réalisé. La compétence (4) portant sur l'organisation et les méthodes (D2 du S4C) est liée au nombre de parcours effectués par les élèves à chaque leçon. Enfin, la compétence (5) permet le suivi de la pose et du contrôle des balises. Elle est intéressante à renseigner lorsque l'enseignant fait poser les balises par les élèves en début de leçon.

La validation des compétences (passage d'un niveau à l'autre) est paramétrable. Le nombre de points nécessaires pour passer d'un niveau à l'autre est à adapter à votre contexte de pratique. Déterminer l'heure de fin des parcours (retour obligatoire des élèves → temps sécuritaire). La pénalité par balise fautive ou manquante est également paramétrable. Sur des parcours courts, elle peut être de 3 minutes par balise fautive. Si vous ne souhaitez pas pénaliser les élèves vous indiquez 00:00:00 dans la cellule.

CONFIGURATION

HEURE DE RETOUR
(Remarque des circuits)
19:00

PÉNALITÉ
(par balise fautive)
3 minutes

CONFIGURATION DU SUIVI DES APPRENTISSAGES

Niveau	COMPÉTENCES TRAVAILLÉES	EXEMPLE SITUATIONS D'APPRENTISSAGE	INDICATEUR DE RÉUSSITE COMPÉTENCES
1	Connaitre la légende	Mystery, Défi qui, YFM, étoile	Jusqu'à 3 (points) 3 6 9 12 15 18 21 00
2	Réaliser un circuit en ORDRE IMPOSÉ	Burligné, Shaker, camébo, circuit	Jusqu'à 3 (points) 3 6 9 12 15 18 21 00
3	Choisir et réaliser un itinéraire sur des lignes directrices simples	Répartition, course contact, score	Jusqu'à 3 (points) 3 6 9 12 15 18 21 00
4	Gérer ses efforts et organiser sa séance	Faire en moyenne entre 3 et 5 parcours par séance	Jusqu'à 3 (points) 0,5 1 1,5 2 2,5 3 3,5 00
5	Poser un poste et contrôler un poste	Pose et contrôle de balises en début de leçon	Jusqu'à 3 (points) 20% 30% 40% 50% 60% 75% 90% 00

b) Définir la trame de la séquence
Pour chaque leçon, l'enseignant détermine le nom des parcours, le temps maximal pour effectuer le parcours, le niveau et la compétence travaillé sur chaque parcours. Indiquer la liste des élèves de la classe dans le tableau prévu à cet effet.

NOM DES PARCOURS	Temps MAX (min)	Niveau (de 1 à 6)	Compétence travaillée
Étoile 1	10 minutes	1	1
Étoile 2	20 minutes	2	1
Étoile 3	10 minutes	3	1
Étoile 4	10 minutes	4	1
Circuit 1	10 minutes	1	2
Circuit 2	10 minutes	2	2
Circuit 3	10 minutes	4	2

NOM DES PARCOURS	Temps MAX (min)	Niveau (de 1 à 6)	Compétence travaillée
Mystery 1	10 minutes	1	1
Mystery 2	10 minutes	2	1
Mystery 3	10 minutes	2	1
Mystery 4	10 minutes	4	1
Burligné 1	10 minutes	1	2
Burligné 2	10 minutes	2	2
Burligné 3	10 minutes	4	2

NOM DES PARCOURS	Temps MAX (min)	Niveau (de 1 à 6)	Compétence travaillée
Circuit 1	10 minutes	2	2
Circuit 2	10 minutes	2	2
Circuit 3	10 minutes	2	2
YFM 1	10 minutes	1	1
YFM 2	10 minutes	2	1
YFM 3	10 minutes	3	1
YFM 4	10 minutes	4	1

NOM DES PARCOURS	Temps MAX (min)	Niveau (de 1 à 6)	Compétence travaillée
Burligné 1	10 minutes	1	2
Burligné 2	10 minutes	2	2
Burligné 3	10 minutes	3	2
Burligné 4	10 minutes	4	2
Contact 1	10 minutes	1	3
Contact 2	10 minutes	2	3
Contact 3	10 minutes	3	3
Contact 4	10 minutes	4	3

NOM DES PARCOURS	Temps MAX (min)	Niveau (de 1 à 6)	Compétence travaillée
Répartition 1	10 minutes	1	3
Répartition 2	10 minutes	2	3
Répartition 3	10 minutes	3	3
Répartition 4	10 minutes	4	3
Score 1	10 minutes	1	3
Score 2	10 minutes	2	3
Score 3	10 minutes	3	3
Score 4	10 minutes	4	3

NOM DES PARCOURS	Temps MAX (min)	Niveau (de 1 à 6)	Compétence travaillée
Répartition 1	10 minutes	1	3
Répartition 2	10 minutes	2	3
Répartition 3	10 minutes	3	3
Répartition 4	10 minutes	4	3
Shaker 1	10 minutes	1	3
Shaker 2	10 minutes	2	3
Shaker 3	10 minutes	3	3
Shaker 4	10 minutes	4	3

2) Mise en œuvre à l'échelle d'une séquence

S'engager dans un parcours en toute sécurité (en début de séquence)

Les premières leçons permettent aux élèves de s'approprier les règles de sécurité relatives à la pratique de la course d'orientation grâce à des parcours en étoile réalisés en autonomie (seul ou à deux) et à l'utilisation de l'outil. L'enseignant crée les « conditions d'une pratique en toute sécurité ».

L'enseignant montre la sélection d'une cellule puis l'ajout de « l'heure actuelle » dans la cellule. Il peut le faire avec les élèves pour le premier parcours.

Le parcours étoile est un exercice intéressant pour une première leçon. Les élèves sont corrigés (ou s'auto-corrige) au cours de l'exercice. Puis à la fin de leur parcours, les élèves renseignent l'heure d'arrivée. L'enseignant en profite pour former les élèves à renseigner le nombre d'erreurs effectuées sur leur parcours. Par défaut, le nombre d'erreur est « 0 » de manière à éviter aux élèves qui n'ont pas d'erreur de revenir à la tablette.

RETOUR OBLIGATOIRE À 15h00

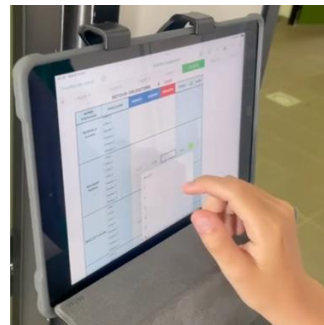
NOMS PRENOMS	PARCOURS	DEPART	ARRIVÉE	ERREURS	TEMPS	✓	RANG
GUEORGIU Thierry	Etoile 1	14:03	14:22		19min	✓	🏆
	Etoile 2						
	Etoile 3						
	Etoile 4						
	Circuit 1						
	Circuit 2						
	Circuit 3						
	Circuit 4						

Organisation du scénario


Les élèves obtiennent directement le temps effectué, la validation ou non de leur parcours et leur classement.

Il est important de montrer rapidement aux élèves la fonction « retour » pour leur permettre de corriger les mauvaises saisies.

Une fois leur résultat obtenu et le retour qualitatif donné, les élèves peuvent repartir sur un nouveau parcours.




NOMS	PRENOMS
GUEORGIU	Thierry


5	Poser un poste et contrôler un poste
	Pose et contrôle de balises en début de leçon
	

Suivre sa progression au fil de la séquence et faire des choix de parcours adaptés

Le fonctionnement adopté en leçon 1 et 2 est répété. Si une compétence a déjà été travaillée dans une leçon précédente, l'élève peut se rendre dans l'onglet « progression élèves » pour prendre connaissance de son niveau de maîtrise dans la compétence travaillée et suivre le conseil donné pour choisir le niveau du parcours à faire.

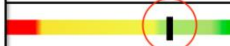
NOMS	PRENOMS
GUEORGIOU	Thierry

1 Connaître la légende	
Mystère, Défi quiz, VFM, étoile	Niveau prioritaire à travailler
	

2 Réaliser un circuit en ORDRE IMPOSÉ	
Surligné, Shaker, corridor, circuit	Niveau prioritaire à travailler
	

En fin de séance, il est possible de faire un point sur l'organisation et la gestion des efforts des élèves lors de la leçon. Grâce à la compétence 4, l'enseignant et les élèves peuvent mesurer la quantité de travail à effectuer par leçon. L'enseignant veillera à proposer une quantité de parcours adaptée au temps de pratique effectif (hors pose de balises). L'indicateur retenu est la moyenne des parcours effectués par leçon tout au long de la séquence.

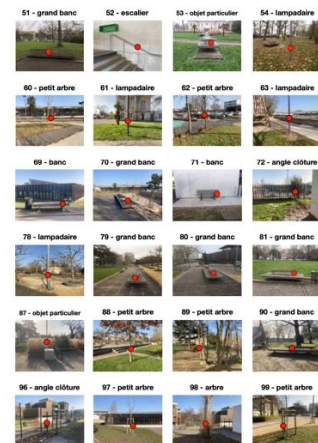
NOMS	PRENOMS
GUEORGIOU	Thierry

4 Gérer ses efforts et organiser sa séance	
Faire en moyenne entre 3 et 5 parcours par séance	
	

Les élèves manipulent à la fois le tableau Kifékoï de leçon et le suivi de compétences. Le fonctionnement est conservé durant toute la séquence.





Leçons avec pose et contrôle des balises

Lors de la leçon, il s'agit de mettre en place l'outil de pose / contrôle des balises. Les élèves se munissent de la carte tous postes et d'une balise à poser. Ils vont poser une balise (seul ou à plusieurs) et vont ensuite en contrôler (vérification de l'emplacement d'une balise). Si nécessaire, ils peuvent se munir de la carte tous postes photos. Tout au long de la leçon les balises sont vérifiées par les élèves qui réalisent les parcours.



Dans l'onglet « suivi pose contrôle prof » l'enseignant sélectionne la(les) leçon(s) avec de la pose de balises par les élèves. Il sélectionne les élèves ayant fait des erreurs de pose ou de contrôle. La compétence 5 évolue sur le tableau suivi de compétence. L'enseignant peut paramétrer le nombre minimum de leçon nécessaire avant la prise en compte des résultats dans le suivi de compétence. L'indicateur retenu est le pourcentage de poses/contrôles réussis sur les poses/contrôles effectués.

NOMS	PRÉNOMS	Nombre de fois où l'élève n'a pas participé à la pose / dépose	5 Poser un poste et contrôler un poste										3	tentative(s)
			Nombre de pose minimum pour être évalué											
			L1	L2	L3	L4	L5	L6	L7	L8	L9	L10	RÉSULTATS	
GUEORGIOU	Thierry	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	6 / 7	86 %

	Rôles des élèves	Gestionnaire de course : - Indiquer son heure de départ et son heure d'arrivée pour chaque parcours réalisé Coureur-orienteur : - Après la phase de correction, renseigner avec rigueur et en autonomie ses résultats pour visualiser en direct ses progrès. - Au regard des résultats obtenus et de son niveau de compétence, faire des choix de parcours adaptés - Gérer efficacement ses ressources pour réaliser l'ensemble des parcours proposés et pour optimiser son déplacement (et obtenir la première place du parcours)	
	Illustrations	Présentation du scénario pédagogique en vidéo :  https://podeduc.apps.education.fr/video/55744-kifekoi-augmente/	
	Ressources complémentaires	Outils « Kifékoi augmenté » en version Excel ou Numbers en téléchargement :  https://nuage04.apps.education.fr/index.php/s/DJTkRorFLMtJZ6f	
		Tutoriel d'utilisation de l'outil « Kifékoi augmenté » en version Excel :  https://podeduc.apps.education.fr/video/55716-tutoriel-parametrage-kifekoi-augmente-version-excel/	Tutoriel d'utilisation de l'outil « Kifékoi augmenté » en version Numbers :  https://podeduc.apps.education.fr/video/55730-tutoriel-parametrage-kifekoi-augmente-version-numbers/
PLUS-VALUES ET POINTS DE VIGILANCE	Plus-values pour l'élève		Plus-values pour l'enseignant
	<ul style="list-style-type: none"> - Motivation des élèves grâce à la visibilité des progrès, aux classements et à l'évolution des compétences travaillées. - Construction de l'autonomie des élèves par la gestion des efforts durant la leçon, par la manipulation du logiciel et l'auto-correction des résultats. - Parcours adaptés au niveau des élèves en fonction des résultats obtenus (double dévolution) - Développement du sentiment d'auto-détermination (libre et autonome dans le choix des exercices et des niveaux de parcours) 		<ul style="list-style-type: none"> - Centration sur les régulations grâce à la dévolution aux élèves de la partie organisationnelle de la leçon (gestion du tableau Kifékoi). - Amélioration de la quantité et de la qualité des régulations données aux élèves (chronométrage fiable, corrections, retours qualitatifs). - Différenciation pédagogique en proposant une variété de parcours avec des niveaux de difficulté de 1 à 4.
	Ancrage théorique / scientifique		
<ul style="list-style-type: none"> - L'autonomie des élèves est renforcée par une double dévolution des axes de travail et des régulations apportées. BROUSSEAU, G. (1998). <i>Théorie des situations didactiques</i> (Recueil de textes de Didactique des mathématiques 1970-1990 présentés par N. BALACHEFF, M. COOPER, R. SUTHERLAND et V. WAEFIELD). Grenoble : La pensée sauvage. Les élèves effectuent un parcours, l'analysent puis choisissent des axes de travail. Ils se relancent sur d'autres parcours en fonction de leurs résultats. Avec le suivi des compétences, ils vérifient si les choix effectués leur ont permis de progresser. - L'outil numérique est au service des apprentissages des élèves. Il est intégré à un scénario pédagogique réorganisant l'enseignement. DAUPHAS, E., LACROIX, S., & TOMASZOWER, Y. (2018). <i>Le numérique</i>. Paris : Édition EPS. Dans notre scénario, l'enseignant programme sa séquence en laissant l'opportunité aux élèves de choisir le niveau des parcours. - Pour développer leur motivation, les individus ont besoin d'avoir un sentiment de liberté et d'autodétermination : DECI, E.-L., & RYAN, R.-M. (2002). <i>Handbook of self-determination research</i>. Rochester, NY: University of Rochester Press. Le choix des parcours et la liberté permise dans la gestion de leur leçon favorisent le développement d'une motivation autonome des élèves. 			

Points de vigilance

- Les données quantitatives ne sont pas suffisantes :

« Le passage de la donnée à l'information nécessite de connaître le contexte et le passage de l'information à la connaissance de comprendre l'information » (HYEANS, A. (2016). *Sport data revolution*. L'analyse des données au service de la performance sportive. Paris : Éditions Dunod).

- Intégration des outils dans une séquence d'enseignement – apprentissage :

D'après plusieurs dizaines de synthèses, les bénéfices du numérique sont souvent positifs et modestes avec une très grande variation des effets : ce qui veut dire que les outils doivent non seulement être pertinents pour l'apprentissage des compétences visées mais aussi intégrés de façon pertinente aux situations d'enseignement – apprentissage (TRICOT, A. (2019). *Quelles fonctions pédagogiques bénéficient des apports du numérique ?* Paris : CNET).

- Organisation :

Nécessité de fonctionner avec deux tablettes par classe si les parcours sont environ de 10 minutes.

Possibilité avec Numbers de créer des documents collaboratifs si les tablettes sont connectées en cloud afin d'actualiser les données des élèves sur les différents supports en temps réel.

- Manipulation du Kifékoï augmenté :

Il peut y avoir quelques erreurs de saisie avec la fonction « date actuelle » (moins avec le fichier Excel) mais facilement corrigées par les élèves (avec le bouton « retour »).