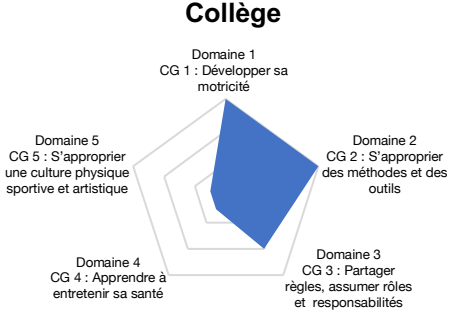


## SCÉNARIO PÉDAGOGIQUE ENRICHIS PAR LE NUMÉRIQUE

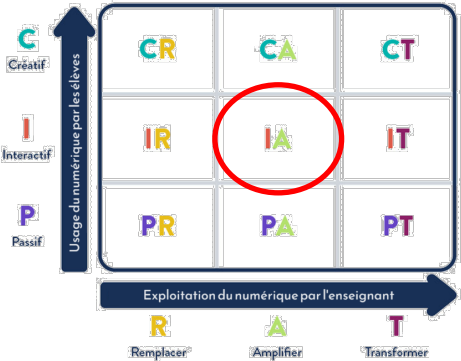



### Relais Vitesse en EPS, se situer et progresser dans les étapes d'apprentissage de la séquence.

<b>C O N T E X T E</b>	Public cible	<input type="checkbox"/> Cycle 3	<input checked="" type="checkbox"/> <u>Cycle 4</u>	<input type="checkbox"/> Lycée	<input type="checkbox"/> Lycée professionnel	
	<b>APSA support</b>	<b>Relais - Vitesse</b>	<b>Champ d'apprentissage</b>	<input checked="" type="checkbox"/> <u>CA 1</u> <input type="checkbox"/> CA 2 <input type="checkbox"/> CA 3 <input 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"/> <u>Séquence</u>	<input type="checkbox"/> Leçon	
	Atouts et besoins des élèves	<p>-Collège semi rural, élèves scolaires avec un certain manque de maturité, ils appliquent les consignes mais sans réflexion sur les conditions de l'action efficace.</p> <p>-Elèves scolaires donc le feed-back direct sur l'état de validation de la compétence est un levier permettant une persévérance dans l'effort.</p> <p>-Elèves qui s'engagent dans les activités mais sans de réflexion quant à l'efficacité de leur pratique.</p>				
	Problématique professionnelle	<p>Ce scénario répond à deux problématiques professionnelles :</p> <p>1/ Comment rendre visibles les étapes d'acquisition pour permettre aux élèves de mieux se situer dans leur apprentissage en vitesse relais ?</p> <p>2/ Comment guider les élèves pour leur permettre de se centrer sur des critères d'efficacité de manière autonome ?</p>				

<b>A N C R A G E I N S T I T U T I O N N</b>	<b>Enjeux de formation priorités (en lien avec les domaines du socle pour le collège)</b> <small>Faire varier le graphique en donnant la priorité à certaines compétences générales (ou certains objectifs généraux) – Clic droit « modifier les données »</small>	
	 <p><b>Collège</b></p> <p>Domaine 1 CG 1 : Développer sa motricité</p> <p>Domaine 2 CG 2 : S'approprier des méthodes et des outils</p> <p>Domaine 3 CG 3 : Partager règles, assumer rôles et responsabilités</p> <p>Domaine 4 CG 4 : Apprendre à entretenir sa santé</p> <p>Domaine 5 CG 5 : S'approprier une culture physique sportive et artistique</p>	<p>Compétences du socle associées (éléments signifiants)</p> <p>D 1-4 : Pratiquer des activités physiques sportives et artistiques</p> <p>D 2 : Mobiliser des outils numériques pour apprendre, échanger, communiquer</p>
	<b>Attendus de fin de cycle / Attendus de fin de lycée ou de fin de lycée professionnel ciblés</b>	

AFC 2 : « S'engager dans un programme de préparation individuel ou collectif ».  
AFC 5 : « Aider ses camarades et assumer différents rôles sociaux ».

Programme EPS collège 2015 ( BO Spécial du 26 novembre 2015)

<b>E L</b>	<b>PIX : inscription du scénario dans le cadre de référence des compétences numériques (CRNR)</b> <a href="https://eduscol.education.fr/document/20392/download">https://eduscol.education.fr/document/20392/download</a>		
	<p>-Informations et données, niveau 2, « Traiter des données »: « Insérer, saisir, et trier des données dans un tableur pour les exploiter ». Les élèves utilisent le tableur à la fois pour valider et comparer des données.</p> <p>-Communication et collaboration, niveau 2, « Interagir »: Utiliser un outil numérique pour communiquer. L'exploitation collective du Vidéo FeedBack nécessite une socio-confrontation.</p>		
<b>I N T É G R A T I O N D U N U M É R I Q U E</b>	<b>Intégration du scénario dans le modèle théorique PICRAT</b> <i>Entourer d'un cercle rouge le niveau d'intégration</i>		<b>Niveau d'expertise requis pour l'enseignant</b>
	 <p><b>Ici nous sommes sur un niveau « IA »</b>, Interactif parce que l'outil précise des critères aux élèves et que les élèves valident des données sur l'outil, et Amplification de la transformation motrice par l'aide du VFB.</p>		<input checked="" type="checkbox"/> <u>Novice</u> <input type="checkbox"/> Débrouillé <input type="checkbox"/> Expert
			<b>Niveau d'expertise requis pour l'élève</b>
			<input type="checkbox"/> <u>Novice</u> <input checked="" type="checkbox"/> Débrouillé <input type="checkbox"/> Expert
<b>D E S C R I P T I O N D U S C É N A R I O</b>	<b>Acquisitions prioritaires visées</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>-Transmettre le témoin à vitesse optimale en exploitant ses ressources visuelles et auditives</li> <li>-Utiliser des indicateurs pour mesurer la progression</li> <li>-Confronter son point de vue aux autres</li> </ul>
	<b>Compétence attendue</b>		Réaliser la meilleure performance possible en course de relais, notamment en prenant en compte les mesures relatives à ses performances. Être capable de tenir les rôles d'observateurs, de chronométreurs et de juge.
	<b>Objectif(s) pour l'enseignant</b>		<b>But(s) pour l'élève</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Faciliter l'organisation de sa séquence de relais-vitesse</li> <li>-Encourager la réflexion des élèves sur leurs actions de manière autonome</li> <li>-Faciliter le suivi des acquis des élèves tout au long de la séquence</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>-Améliorer la prise de marques et la transmission du témoin pour obtenir la meilleure performance possible à l'aide de l'analyse vidéo.</li> <li>-En tant qu'observateur, aider le binôme d'athlètes à progresser en observant des critères précis.</li> <li>-Renseigner ses performances et suivre l'évolution de ses résultats.</li> </ul>
	<b>Besoins matériels</b>	<b>Applications numériques utilisées</b>	<b>Système d'exploitation</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>-6 tablettes Mini IPad, pour utilisation de Numbers.</li> <li>Une tablette pour quatre élèves (deux binômes) avec un binôme qui s'exerce et un autre qui filme et valide les critères.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Numbers</li> <li>-Camera Ipad</li> </ul>	<input checked="" type="checkbox"/> iOS <input type="checkbox"/> Android <input type="checkbox"/> Windows   

Organisation du scénario

1 / Activité motrice et capture vidéo



Deux élèves réalisent la meilleure performance possible lors d'une course sur 2x30m, avec une zone de transmission de 10m, en tant que donneur et receveur. Deux autres élèves réalisent une capture vidéo de la transmission.

2/ Analyse des images pour déterminer les critères validés ou à travailler

Notre progression en relais				
	Perf 30m	Perf 2-30m	différence	IT
Prénoms	Kevin	6,12		
	Thierry	5,28	-0,75	

Étape 1 = Passage de témoin réglementaire et sécuritaire	Étape 2 = Transmission du témoin rapide	Étape 3 = Transmission du témoin efficace
Le témoin est placé à l'arrière des mains du donneur Transmission du témoin sans le passer IT < 0	Le témoin est placé à l'arrière des mains du receveur IT < -0,60	La transmission est efficace et sans fautes IT < -1
<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Les 4 élèves observent les captures vidéos.  
 Les élèves du duo concerné par la vidéo indiquent quels critères ils pensent pouvoir valider sur le tableau, le duo « caméraman » confirme ou non.  
 Les 4 élèves cochent sur le tableau les critères validés.

3/ Quelle situation d'apprentissage selon l'étape à franchir

Etape 1 à 2

Le relayeur aveugle  
 Travail de transmission du témoin avec interdiction pour le receveur de regarder le donneur.

Etape 2 à 3

Les réglages de précision  
 Prise de repères pour le receveur et le donneur  
 Chronométrage de temps de franchissement de la zone pour le témoin.

Rôles des élèves

- Les élèves sont athlètes lorsqu'ils s'essaient à la transmission du témoin
- Ils sont observateurs / cadres lorsqu'ils saisissent les captures vidéos du binôme partenaire
- Ils sont observateurs / techniciens lorsqu'ils analysent les captures vidéos et valident les critères sur le tableau

	<b>Illustrations</b>	
	<b>Ressources complémentaires</b>	
<b>P L U S - V A L U E S E T P O I N T S D E V I G I L A N C E</b>	<b>Plus-values pour l'élève</b>	<b>Plus-values pour l'enseignant</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Connaissance qualitative du résultat : le recours à l'analyse vidéo permet d'observer plus finement les critères d'une transmission efficace pour les mettre en relation avec la performance réalisée.</li> <li>- Socio-confrontation: les élèves échangent entre eux à l'appui de l'outil pour valider ou non si la motricité observée correspond aux critères à atteindre</li> <li>-Visibilité en direct de ses progrès et acquis comme source de motivation</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Dévolution pendant la leçon : les élèves acceptent la responsabilité de la situation, à travers la décision collective de validation des critères.</li> <li>-Centration sur les contenus d'enseignement : en incitant les élèves à viser les critères à cocher, l'enseignant oriente leurs intentions vers des acquisitions prioritaires spécifiques</li> <li>-Variation des formes de travail : recherche de l'amélioration d'une performance au travers d'un travail en groupe avec l'outil numérique</li> </ul>
	<b>Ancrage théorique / scientifique</b>	
	<p>-Potdevin, Bernaert, Huchez, Vors (2013) évoquent une double stratégie de progrès et de motivation en ce qui concerne le feedback vidéo, après avoir analysé son apport lors d'un cycle de gymnastique avec une classe de 6ème. Ils s'appuient sur Mulder &amp; Hulstijn (1985) pour définir le feedback comme l'information en retour prenant place dans une boucle de régulation du mouvement dans laquelle la détection de l'erreur et sa correction seraient indispensables aux apprentissages moteurs.</p> <p>-Legrain et al. (2015) précisent de quelle manière cet impact se mesure en EPS. Le sentiment d'autonomie qu'apporterait l'utilisation de Technologies de l'Information et de la Communication (TIC) par les élèves répondrait aux besoins psychologiques fondamentaux des élèves. Ce sentiment d'autonomie entraînerait une plus grande motivation auto déterminée, laquelle contribue à une amélioration des compétences cognitives et des performances motrices.</p>	
	<b>Points de vigilance</b>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Lors de l'analyse de la capture vidéo, les élèves doivent rester concentrés sur les critères moteurs spécifiques à valider. Afin que le temps « passif » d'analyse reste contraint.</li> <li>-L'outil numérique doit être simple à utiliser, notamment le passage de la lecture vidéo au tableur comportant les critères à cocher, de sorte que les élèves associent facilement habiletés observées et indicateurs de performance.</li> <li>-Il faut capturer les images d'élèves qui ont l'intention de réaliser une performance, pour que deux passages à différents moments puissent être comparés.</li> </ul>	