



ACROSPORT

Descriptif du scénario pédagogique enrichi



Filtre n° 1 : Ancrage Programmes

Domaine 1.4: Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps.

Éléments signifiants : Pratiquer des activités physiques sportives et artistiques.

AFC1 : Mobiliser les capacités expressives du corps pour interpréter une séquence acrobatique.

Domaine 2 : Les méthodes et outils pour apprendre.

Éléments signifiants : Mobiliser des outils numériques pour apprendre, échanger, communiquer.

AFC1 : Mobiliser les capacités expressives du corps pour interpréter une séquence acrobatique.

Domaine 3 : La formation du citoyen.

Éléments signifiants : Connaître et comprendre la règle et le droit.

AFC3 : Apprécier des prestations en utilisant différents supports d'observation et d'analyse.

Compétences numériques spécifiques visées

- Naviguer dans une banque de données images / vidéo
- Filmer
- Utiliser les outils d'analyse vidéo

Etablissement :

Collège JORISSEN - Drancy

Auteurs du scénario :

Mélanie AVISSE (clg Jorissen – Drancy)

Lucile Xicluna (clg Jorissen – Drancy)

Fabrice BRUCHON (GREID EPS)



Filtre n° 2 : Positionnement du scénario

Palier 1 : le numérique est utilisé en remplacement ou complément d'autres médias.

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

Palier 3 : le scénario pédagogique est conçu grâce au numérique qui devient indispensable à la tâche d'apprentissage.

Niveau d'expertise enseignant



Filtre n° 3 : Etayage scientifique

Climat motivationnel : motivation d'accomplissement en concentrant la tâche sur les critères de maîtrise (alignement et fautes de corps) et par une présentation des résultats finaux sans classement entre élèves ni notation des difficultés des pyramides (Sarrazin, Tessier & Trouilloud, 2006).

Autodétermination : Choix raisonné des pyramides par les élèves : la vidéo (montage / démontage) donne une information précise sur la faisabilité de l'exercice (Deci & Ryan, 1985)

Feedback délayé (< 1') : aide au développement de l'auto-évaluation et de l'auto-détection de l'erreur en accordant à l'apprenant un temps suffisant pour mettre en relation les feedbacks intrinsèques et les feedbacks extrinsèques (Austermann, Hula, Robin, Ballard & Schmidt, 2008).

Confrontation socio-cognitive favorisée : l'outil vidéo (ralenti/pause/dessin) permet les échanges entre groupes sur la réalisation des pyramides à partir de critères de réalisation (Saury, Ria, Seve & Galpetitfaux, 2006)

Descriptif du dispositif

Classe concernée	Discipline	Type d'intervention :	Ressources
Section AS Acrosport (élèves 6ème 5ème 4ème)	EPS	Association Sportive	1 PC + Vidéoprojecteur 4 I pads Applis : AcroEPS + Coach's Eye

Mise en œuvre :

Une même leçon d'acrosport avec un Groupe Numérique (GN) et un Groupe Témoin sans numérique (GT) (1 enseignant par groupe).

Durée 1H30 :

Situation de référence : *Gymnaste* : Produire un enchaînement fluide de 4 pyramides statiques et 2 dynamiques reliées par des gestes chorégraphiques et des éléments gymniques individuels. *Chorégraphe* : Choisir 6 pyramides, retenir l'imposé.

Juge: Reconnaître les pyramides présentées, les évaluer selon trois critères en statique (temps/alignement/fautes de corps) et en dynamique (réception/amplitude/fautes de corps).

Consignes :

SA 1 : choisir des pyramides, les tester, les maîtriser, en retenir 6 (4 statiques + 2 dynamiques) pour l'enchaînement (GN : vidéos sur AcroEPS, analyse sur Coach'sEye / GT : schémas sur fiches papier, régulation enseignant)

SA 2 : apprendre l'imposé (GN : visualisation Vidéo sur AcroEPS / GT : démonstration par l'enseignant)

SA 3 : placer les 6 pyramides dans l'imposé

SA 4 : analyser son enchaînement / celui des autres groupes pour repérer les fautes de corps / d'alignement (GN : analyse sur Coach's Eye / GT :

Évaluation du dispositif : chaque groupe (3 à 4 élèves) présente des pyramides duos, avec une aide possible, dans un enchaînement de type imposé. Les élèves du groupe numérique + groupe témoin évaluent la prestation sur fiche.

- Évaluation de la maîtrise de l'enchaînement pour groupes numérique + témoin
- Évaluation du « savoir juger » des groupes numérique + témoin

Plus-value :

- Si le choix des 6 pyramides a pris plus de temps pour le groupe numérique (ayant passé plus de temps sur l'analyse de leurs vidéos), le choix des pyramides était optimal (difficulté de la pyramide / possibilités des élèves).
- Apprentissage de l'imposé en autonomie grâce à acroeps, l'enseignant est libéré pour le travail avec d'autres groupes. Pour le GT, l'enseignant a dû faire une démonstration pour tous en simultanée, les élèves regardent sans pratiquer durant ce temps. Les élèves doivent attendre l'enseignant en cas d'oubli des gestes.
- Pour les élèves les plus en difficultés, l'analyse vidéo (ralenti + repères visuels apportés par l'enseignant) a apporté de flagrantes améliorations motrices.
- Les 2 groupes ont réussi à restituer l'enchaînement demandé. La meilleure qualité de prestation revient à un trio du groupe numérique de faible niveau au départ.
- Apprentissage du « Savoir juger » : Le groupe numérique semble développer une plus haute exigence de précision que l'autre groupe (une faute considérée comme petite par le groupe sans numérique se voit jugée comme moyenne pour le groupe numérique).

Illustrations

Groupe Témoin		Groupe Numérique	
choix pyramides	Apprentissage Imposé	choix pyramides	Apprentissage Imposé
			
Savoir Juger	Analyse	Savoir Juger	Analyse
			