


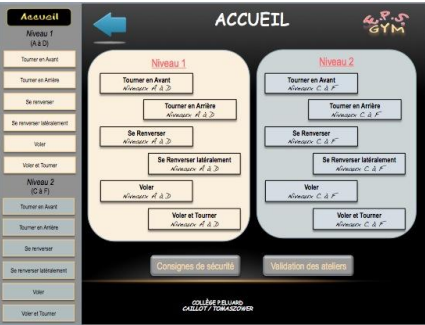



Utilisation de « Gym'EPS » en EPS			
Logiciel de progression en Gymnastique Sportive avec description des ateliers de travail (vidéos)			
Nom de la ressource		Utilisable par	Niveau(x) de classe
Gym'EPS		Enseignant et Elèves	Collège
Date de parution		Prix et lien de téléchargement	Auteur(s)
Octobre 2012 Gratuit		<a href="http://eps.ac-creteil.fr/spip.php?article708">http://eps.ac-creteil.fr/spip.php?article708</a> Gratuit	Julie CAILLOT (collège P.ELUARD) Yoann TOMASZOWER (Collège P.ELUARD – GREIDEPS – Créteil)
Liens socle commun		Compétences EPS	Compétences TICE (B2i)
<b>C4/1</b> : Utiliser les logiciels et les services à disposition <b>C4/4</b> : chercher et sélectionner l'information demandée <b>C7/2</b> : être autonome dans son travail <b>C7/3</b> : assumer des rôles, prendre des initiatives et des décisions		<u>Compétence Propre à l'EPS</u> <b>CP 3</b> : Réaliser une prestation corporelle à visée artistique ou acrobatique <u>Compétences méthodologiques et sociales</u> <b>CM 2</b> : Organiser et assumer des rôles sociaux et des responsabilités <b>CM 3</b> : Se mettre en projet	<b>1/</b> S'approprier un environnement informatique de travail  <b>3/</b> Créer, produire, traiter, exploiter des données

Format, plateforme de la ressource	Description de la ressource
Fichier Power Point (avec vidéos au format wmv)  Windows / Mac (avec Office)	L'application (fichier PowerPoint) a pour objectif de permettre aux élèves de suivre une progression par niveaux (du niveau A au niveau F) dans 6 familles gymniques (tourner en avant, tourner en arrière, se renverser, se renverser latéralement, voler, voler et tourner). Les ateliers sont classés de la façon suivante : de A à D pour le niveau 1, de C à F pour le niveau 2.
Matériels complémentaires	L'application permet également de consulter : - les consignes de sécurité prioritaires - le déroulement de la validation des ateliers effectuée par l'enseignant
Ordinateur portable <i>et/ou</i> Tablettes avec une application permettant la lecture des fichiers PowerPoint et la navigation par liens  Vidéoprojecteur (facultatif)	La navigation, qui peut s'effectuer sur un ordinateur, ou une tablette, est aisée et intuitive. Elle se fait uniquement par liens, c'est à dire qu'il ne se passe rien lorsque vous appuyez sur une touche du clavier. Seul le clic (ou la pression) sur un bouton permet de passer d'une diapositive à une autre.



Exemples d'utilisation dans les APSA :	Illustrations
L'enseignant, peut naviguer, à tout moment de la leçon, d'un atelier à l'autre, d'une famille à une autre, et projeter l'élément à travailler afin de préciser les CR.	
Les élèves ont accès, de la même façon aux ateliers à travailler, peuvent étudier les Critères de Réalisation (CR) relatifs à chaque élément et visionner les vidéos de démonstration. Ils peuvent également gérer, en autonomie, le matériel à utiliser, celui-ci étant présenté sur chaque diapositive	
Chaque groupe d'élèves fonctionne ainsi en « autonomie » et l'enseignant est déchargé de certaines tâches. Ceci lui permet de se centrer davantage sur la régulation des apprentissages et le respect des consignes et critères. De plus, pour certains ateliers, une remédiation est proposée (en cliquant sur le bouton « Help »)	

Conseils d'utilisation
- L'idéal est d'avoir un ordinateur portable ou une tablette par atelier de travail, afin de permettre à chaque groupe de travailler en autonomie sur la famille ciblée. Si cela est impossible vous pouvez imprimer à l'avance les différents niveaux constitutifs d'une famille (diapositives 5 à 16) et permettre ainsi à tout le monde de travailler avec le même référentiel. Lorsqu'un groupe a besoin de précision sur les CR il peut venir consulter et naviguer sur « l'ordinateur maître » et ainsi voir la vidéo correspondante.
- Le fichier étant relativement lourd, vérifiez son bon fonctionnement (liens d'une diapositive à une autre, lecture des vidéos) sur l'ordinateur ou la tablette au préalable.

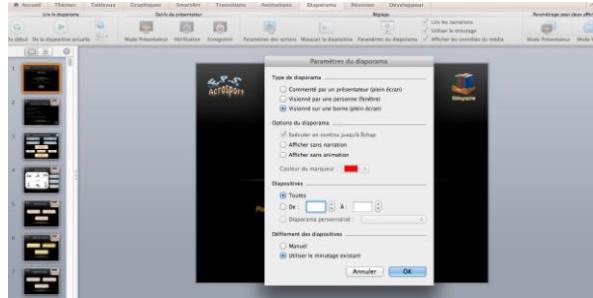
Exemples d'utilisation pas à pas		
Etape 1	Description	Copie écran
<p><b>Diapositive de titre</b></p> <p>Présentation du logiciel et accès à la bibliographie</p>	<p>Pour débiter l'utilisation du logiciel, cliquez (ou appuyer) sur le bouton « Start »</p>	
Etape 2	Description	Copie écran
<p><b>Diapositive d'accueil</b></p> <p>Navigation au sein de l'application</p>	<p>Une fois avoir cliqué sur « Start » vous arrivez sur cette diapositive d'accueil. Vous pouvez naviguer entre les différentes rubriques.</p> <p><u>Les boutons jaunes</u> permettent de consulter les ateliers du Niveau 1 (de A à D) sur les différentes familles (tourner en avant, en arrière, se renverser, se renverser latéralement, voler, voler-tourner)</p> <p><u>Les boutons bleus</u> vous permettent de consulter les ateliers du Niveau 2 (de C à F) sur ces mêmes familles</p> <p>Vous pouvez aussi ici accéder aux consignes de sécurité et à la diapositive explicitant la validation des ateliers</p>	
Etape 3	Description	Copie écran
<p><b>Diapositive de validation des ateliers</b></p> <p>Présentation des critères de validation</p>	<p>Sur cette diapositive vous trouverez un modèle de fiche de validation distribuée aux élèves afin d'assurer le suivi de leur progression.</p> <p>Sont également décrits les critères de Validation d'un atelier.</p>	
Etape 4	Description	Copie écran
<p><b>Diapositive de présentation d'une famille (ex : tourner en avant)</b></p> <p>Progression / Ateliers</p>	<p>Ce type de diapositive (diapos de 5 à 16) montrent la progression, au sein de la famille sélectionnée, des ateliers proposés.</p> <p>C'est ainsi que sont schématisés les ateliers de A à D pour le niveau 1 et de C à F pour le niveau 2. Vous pouvez alors vous rendre sur la diapositive descriptive de l'atelier sélectionné en cliquant (appuyant) sur le bouton correspondant (« Voir la vidéo »)</p>	
Etape 5	Description	Copie écran
<p><b>Diapositive de travail d'un niveau</b></p> <p>Détails et critères de la pyramide choisie</p>	<p>Les diapositives de travail d'un niveau sont découpées en 3 parties distinctes</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- le matériel nécessaire (photo à l'appui) afin de permettre à l'élève d'installer ce dont il a besoin</li> <li>- la vidéo de l'élément (qui tourne en boucle et démarre automatiquement)</li> <li>- les principaux Critères de Réalisation (ceux ci n'étant pas exhaustifs)</li> </ul>	

## Pour aller plus loin...

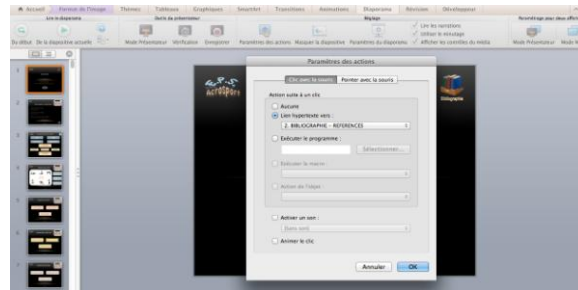
L'application ici proposée, devient encore plus intéressante lorsqu'elle est adaptée à votre contexte local (contraintes et ressources), vos objectifs pédagogiques et au projet EPS de votre établissement. Voici quelques conseils pour en adapter le contenu.

Comme pour tout fichier PowerPoint, vous pouvez aisément ajouter des diapositives, modifier les textes, images, insérer des objets, photos ou vidéos supplémentaires. Pensez alors à prévoir la navigation au sein du fichier.

**Navigation sur « Gym'EPS » :** la navigation par défaut sur PowerPoint permet de faire défiler les diapositives dans l'ordre chronologique en cliquant ou en appuyant sur une touche (entrée, flèches, espace etc). En activant l'option « **Visionner sur une borne** » (dans le menu « *Paramètres du diaporama* »), ce type de navigation est désactivée sur l'application « Gym'EPS ». La navigation s'effectue alors uniquement par liens.



**Créer un lien d'une diapositive à une autre :** lorsque vous insérez un objet ou une forme, un clic droit sur cet objet vous donne accès au menu « *Paramètres des actions...* ». Vous trouvez aussi cette option dans le menu « *Diaporama* ». En cliquant, une boîte de dialogue s'ouvre. Cochez la case « *Lien hypertexte vers* », et vous n'avez plus qu'à choisir ce qu'il se passera lorsque vous cliquerez sur l'objet en question.



**Insérer une vidéo :** afin de faciliter la lecture sur les différents postes, le mieux semble être de convertir vos vidéos au format wmv ou avi, si elles ne le sont pas déjà. Utilisez pour cela un logiciel de conversion du type « *Format Factory* ».

## Organisation de la classe

La classe est organisée par ateliers (tourner en avant / tourner en arrière etc). Les modes de groupement sont à l'appréciation de l'enseignant. Sur chaque atelier, les élèves disposent d'un ordinateur portable ou d'une tablette leur permettant de visionner la progression (du niveau A au niveau F)

### Aménagement matériel

1 ordinateur portable ou une tablette par atelier de travail.

1 ordinateur « maître » connecté à un vidéoprojecteur qui sert de ressource à l'enseignant ou aux élèves si chaque groupe ne peut avoir à sa disposition un ordinateur ou une tablette

### Illustrations



### Matériels essentiels/facultatifs

**Au minimum** : un ordinateur (portable, netbook) ou une tablette (essentiel)

**Dans l'idéal** : un ordinateur et/ou une tablette par groupe de travail

**Facultatif** : un vidéoprojecteur

**Niveau TICE  
nécessaire pour le  
professeur**

**DEBUTANT** : aucune connaissance nécessaire pour utiliser l'application comme telle.  
Pour y apporter des modifications : savoir manipuler PowerPoint, créer des liens hypertexte et enregistrer un document

**Niveau TICE  
nécessaire pour  
l'élève**

**DEBUTANT** : Ouvrir un document avec le logiciel approprié  
Naviguer au sein d'un document

### Les plus-values de l'usage des TICE

Pour les élèves	+++	Pour le professeur	+++	Pour le professeur et les élèves	+++
Acteur de son apprentissage	+++	L'apprentissage facilité	++	Évaluer autrement	
Compréhension facilitée,	+++	Mutualiser les ressources		Ressources mutualisées	
Visualisation simplifiée des problèmes		Multiplier les ressources		Faciliter les échanges entre enseignants et élèves	+++
Développement du regard critique	+++	Réactivité pédagogique	+++	Favoriser la continuité pédagogique entre les séances	
Accroître la motivation	++	Les principaux avantages de l'application résident dans le fait que l'élève est acteur de son apprentissage, travaille en autonomie et voit souvent sa motivation augmenter (sentiment d'auto-détermination et manipulation d'outils informatiques)			
Mettre en activité	++				
Valoriser					
Impulser l'autonomie	+++	L'application met en exergue des critères réalisation essentiels pour chaque élément travaillé et permet de visualiser la vidéo de l'élément sans faute majeure d'exécution.			
Bénéficier d'un apprentissage individualisé	+				
S'auto-évaluer ou être évalué différemment					
Connaissance immédiate des résultats		Déchargé de l'explication de ces CR et de la démonstration des ateliers, l'enseignant peut davantage réguler les apprentissages de ses élèves en se centrant sur la qualité d'exécution et le respect des exigences fixées.			

### Les freins repérés

1/ L'enseignant doit bien entendu veiller à ce que la tablette, le PC et les ateliers ainsi présentés ne se substituent pleinement aux consignes édictées, notamment celles relatives à la sécurité.

2/ Disposer d'autant de supports informatiques qu'il y a de groupes (en fonction du nombre d'élèves de la classe et des modes de groupement, entre 4 et 6 ordinateurs et/ou tablettes s'avèrent nécessaires)

### Solutions envisagées pour lever les freins

1/ L'enseignant doit donc, évidemment, rester vigilant, notamment sur l'installation du matériel (la sécurité passive) et sur la progression des élèves afin de s'assurer du respect des exigences de sécurité sur cette activité potentiellement dangereuse.

2/ Demandes de subventions et/ou demandes de prêt de matériel !  
Vous pouvez aussi imprimer les planches de pyramides (diapositives 5 à 16) afin de permettre à chaque groupe de travail d'avoir en permanence à disposition le référentiel commun.