

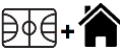









Contexte	INTERVENTION									
	<input type="checkbox"/> PRÉSENTIEL  <i>Activité pouvant être réalisée en cours d'EPS</i>			<input type="checkbox"/> DISTANCIEL  <i>Activité pouvant être réalisée à la maison</i>			<input checked="" type="checkbox"/> HYBRIDE  <i>Activité pouvant être réalisée dans les deux contextes voire simultanément</i>			
	PUBLIC VISÉ									
	<input type="checkbox"/> CYCLE 3 			<input checked="" type="checkbox"/> CYCLE 4 			<input type="checkbox"/> LYCÉE 			
Ancrage programmes	OBJECTIFS GÉNÉRAUX PRIORISÉS (en lien avec les domaines du socle pour le collège)									
	Collège					Lycée				
	Développer sa motricité	S'approprier méthodes et outils	Partager règles, rôles, responsabilité	Entretenir sa santé	S'approprier une culture	Développer sa motricité	Se préparer, s'entraîner	Exercer sa responsabilité	Construire sa santé	Accéder au patrimoine culturel
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	ATTENDUS DE FIN DE CYCLE OU DE FIN DE LYCEE CIBLÉS									
	<ul style="list-style-type: none"> Gérer son effort, faire des choix pour réaliser la meilleure performance dans au moins deux familles athlétiques S'engager dans un programme de préparation individuel ou collectif Aider ses camarades et assumer différents rôles sociaux 									
Positionnement du scénario par rapport au numérique	POSITIONNEMENT GENERAL						NIVEAU D'EXPERTISE			
	Palier 1		Palier 2		Palier 3		Enseignant		Élève	
	Le numérique est utilisé en remplacement ou complément d'autres médias		Le numérique offre des possibilités d'interactions plus complexes entre l'apprenant et le support, il enrichi le scénario		Le scénario pédagogique est conçu grâce au numérique qui devient indispensable à la tâche d'apprentissage		 		 	
Forme scolaire de pratique proposée	RÔLES MOBILISÉS ET ACQUISITIONS PRIORITAIRES VISÉES									
	Rôle 1 Le coureur Utiliser des repères extérieurs et des indicateurs physiques pour contrôler son déplacement et l'allure de son effort			Rôle 2 Le coach Prendre en compte des mesures relatives à ses performances ou à celles des autres pour ajuster un programme de préparation			Rôle 3 Le coéquipier S'inscrire dans un projet collectif et coopérer			
	MISE EN ŒUVRE (objectif, organisation, consignes, aménagements possibles)									
	Objectifs : inscrire les élèves dans un projet de performance collectif et individuel permettant le prolongement du travail réalisé en cours d'EPS à l'extérieur. Le but pour le coureur est de réaliser l'ensemble des courses en respectant un projet basé sur un pourcentage de VMA déterminé. Chaque course réalisée dans le respect du projet fixé rapporte un certain nombre de points à l'équipe. L'équipe ayant le plus de points l'emporte.									
	Organisation : * <u>Présentiel</u> : la leçon se déroule en classe entière et les élèves sont regroupés par équipe de 4 coureurs. Les modes de groupement employés peuvent être, selon les objectifs poursuivis par l'enseignant, affinitaires ou par niveau de compétence ou de besoins identifiés. Chaque équipe dispose d'une tablette (<i>de type Android</i>) * <u>Distanciel</u> : le travail sera individuel et guidé par le carnet d'entraînement numérique accessible sur le smartphone de l'élève ou à défaut sur le navigateur web d'un ordinateur									
	Les leçons en présentiel									
	Consignes et dispositif : Les élèves courent sur un parcours de forme rectangulaire. Des plots jalonnent ce parcours et fournissent des repères aux coureurs (l'espacement de ces repères est déterminé par l'enseignant). Rassemblés par groupes de 4, les élèves disposent d'une tablette avec l'application <i>Demi-fond observ EPS</i> .									

NB : si vous ne disposez pas d'un nombre suffisant de tablettes, il est possible d'entrer jusqu'à 8 coureurs sur un même support. Nommez alors un « cliqueur » qui saisira les informations annoncées à haute voix par les observateurs (ces derniers crient à voix haute le prénom du coureur lorsque celui-ci dépasse un plot).

Retrouvez la démarche illustrée en vidéo ici : <https://youtu.be/JNhvwn4u0Mo>



- **Avant la course :** les élèves renseignent leurs noms et prénoms, leurs VMA individuelles, la distance entre les plots, le temps de course puis le pourcentage de VMA visé pour la course.

Une fiche élève permet de les guider et les accompagner sur cette phase (*Annexe 1*)

- **Pendant la course :** deux élèves courent pendant que leurs deux coachs observent. A chaque plot dépassé par le coureur, son observateur clique sur le prénom de celui-ci (nous conseillons de répartir les points de départ des coureurs afin de faciliter le travail de recueil du coach et inciter les coureurs à se concentrer sur leur propre course).

- **A la fin de chaque course :** analyser brièvement sa « courbe de course » (représentative de la régularité du coureur), et donner le QRCode de la tablette à l'enseignant afin qu'il puisse récupérer et centraliser instantanément les données grâce à l'application *Eval demifond EPS*. Ce dernier peut ainsi accéder à l'ensemble des informations des élèves et évaluer le travail réalisé.

Le travail en distanciel

En fin de leçon ou à la maison, chaque élève reporte et complète son carnet d'entraînement. Au travers de l'application *Glide* créée, il renseigne son profil (son équipe, sa VMA, ses « pouvoirs » etc) et reporte ses performances individuelles. Il est invité à réaliser un bilan succinct de ses sensations et une brève analyse de sa courbe de régularité. L'application lui indique alors un nombre de calories brûlées que l'élève peut mettre en correspondance avec quelques denrées alimentaires.

Enfin, un onglet « Entraînement » lui permet également de programmer un footing à thème entre deux leçons. L'élève est alors invité à poster un petit souvenir ou une preuve de cet entraînement !

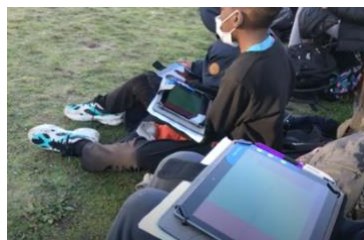
Retrouvez la démarche illustrée en vidéo ici : https://youtu.be/Fe_CJU5k2_0



Enrichissement
par le
numérique

ILLUSTRATIONS

En présentiel



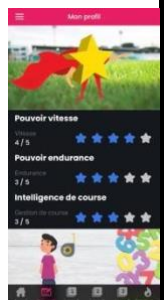
Applications Android
Pour l'enseignant



En distanciel



Glide
Pour l'élève



RESSOURCES MOBILISÉES

Logiciels/Applications	Matériel	Sources
DemiFond Observ EPS (Android) : application permettant aux élèves d'observer le coureur pour connaître sa vitesse de course, sa régularité, ses écarts à son projet etc	 Une tablette par équipe de 4 élèves pour le travail en cours	Les applications sont à télécharger gratuitement sur le compte Google Play de ClemP. Merci à lui 😊 https://play.google.com/store/apps/dev?id=4931498800713116695 Le glide est disponible ici : https://demi-fond-eps.glideapp.io
Eval DemiFond EPS (Android) : application permettant à l'enseignant de récupérer et centraliser l'ensemble des observations de ses élèves.	 Un smartphone par élève ou à défaut un ordinateur personnel pour le travail à distance	
GlideApps (smartphone) : carnet d'entraînement personnel permettant de centraliser ses performances et prolonger le travail réalisé en EPS.		

PLUS-VALUE

* **Motivation et implication** : l'ambition de ce scénario est d'inviter l'élève à s'engager pleinement dans un processus d'apprentissage à court et moyen terme. A l'instar de *Vallerand et Thill (1993)*, nous considérons la motivation comme « les forces internes et/ou externes qui produisent le déclenchement, la direction, l'intensité et la persistance d'un comportement ». Au sein du continuum de motivation (*Deci et Ryan, 2002*), nous souhaitons faire passer l'élève d'une régulation externe où celui-ci exécute les tâches parce qu'elles lui sont demandées voire dictées, à une régulation identifiée l'amenant à percevoir l'importance que l'effort revêt pour son avenir (sa santé). Dans une évolution idéale cela peut déboucher sur à une motivation intrinsèque au travers de laquelle il éprouverait même un réel plaisir. Pour ce faire, les aspects collaboratifs (points collectifs marqués par l'équipe), l'usage d'outils numériques et ludiques (application facilitant le recueil d'information in situ ou carnet personnalisé sur son smartphone) pourront contribuer à engager l'élève dans un processus actif.

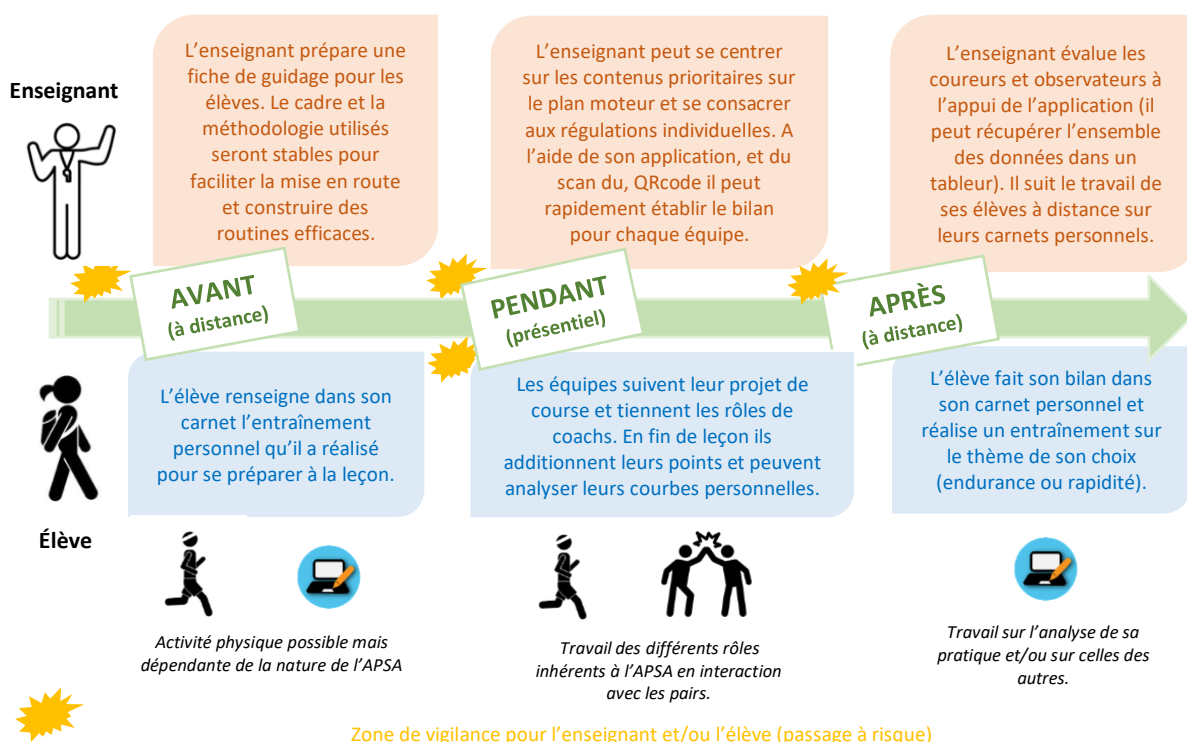
* **La connaissance du résultat** : au-delà du rôle motivationnel qu'il peut revêtir, un feedback régulier permet de renforcer les réponses positives et schémas moteurs en cours de construction chez l'apprenant (*Schmidt, 1993*). Sur le plan des neurosciences, et en nous appuyant sur les 4 piliers de l'apprentissage (*Dehaene, 2013*), ce retour d'information constitue un pilier essentiel pour intégrer les erreurs (les rendre fertiles), permettre au cerveau de corriger le comportement, et formuler alors de nouvelles prédictions.

Nous noterons toutefois, avec *Salmoni (1984) ou Swinnen (1996)*, qu'il est essentiel que ce feedback ne soit pas trop fréquent au risque d'entraîner, par une moindre sollicitation du système perceptif, une diminution des performances. Ce feedback semble ainsi devoir être progressivement diminué pour permettre à l'élève de mêler efficacement sensations internes et informations externes.

Nous veillerons également, notamment au travers des multiples ressources numériques utilisées, à protéger l'élève d'une hypothétique forme d'**obésité informationnelle** (*Stolze, 2009*) ou « infobésité ». En ce sens, une sélection des informations, au regard des objectifs poursuivis par l'enseignant, du niveau de compétence ou des besoins du groupe classe nous paraît essentielle pour postuler à une plus-value du dispositif et éviter cette surcharge informationnelle préjudiciable aux apprentissages.

* **Pédagogie et classe inversées** : nous nous inscrivons dans ce que nous pouvons appeler le niveau 3 de la classe inversée (*Lebrun et Lecoq, 2017*). Le but ici est d'établir des allers retours permanents entre le travail à distance et le travail en présentiel. Les expériences collectives vécues en cours nourrissent le travail personnel de l'élève à distance (bilan de son entraînement, réalisation d'un entraînement autonome, préparation du cours suivant) qui permet d'enrichir lui-même à son tour l'activité réalisée avec le groupe classe.

Temporalité du scénario



Auteurs du scénario

B.Di Crescenzo
Enseignante EPS
Collège Robert Doisneau (REP+) de Clichy-sous-Bois (93)
Membre du bureau de l'association EPS Mania

Y.Tomaszower
Enseignant EPS et chargé de mission
Lycée International de l'Est Parisien (Noisy-le-Grand)
GREID-EPS