

GREID EPS

|  |  |
| --- | --- |
| **Descriptif du scénario pédagogique enrichi** | |
| **Filtre n° 1**: Ancrage Programmes  **SCCCC**  Le socle « « donne aux élèves les moyens de s'engager dans  les activités scolaires, d'agir, d'échanger avec autrui, de  conquérir leur autonomie et d'exercer ainsi progressivement  leur liberté et leur statut de citoyen responsable »  **Domaine 2 du socle :**  **S’approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre**   * Préparer-planifier-se représenter une action avant de la réaliser. * Utiliser des outils numériques pour analyser et évaluer ses actions et celles des autres.   **Programme disciplinaire (EPS) : CA 2**  **Attendus de fin de cycle**   * Réussir un déplacement planifié dans un milieu naturel aménagé ou artificiellement recréé plus ou moins connu. * Gérer ses ressources pour réaliser en totalité un parcours sécurisé.   **Compétences visées pendant le cycle**   * Choisir et conduire un déplacement adapté aux différents milieux (terrestre, aquatique ou aérien). * Prévoir et gérer son déplacement et le retour au point de départ. * Analyser les choix a posteriori, les justifier. * Assurer, aider l’autre pour réussir ensemble.   . | **Etablissement :**  Collège Brassens, Brie comte robert  **Auteur du scénario :**  Michael VAN DE WEGHE  Céline HEBERT |
| **../../../../Desktop/Toma4025-Rumax-Folder-movies.png Filtre n° 2**: Positionnement du scénario  ***Palier 3****: le scénario pédagogique est conçu grâce au numérique qui devient indispensable à la tâche d’apprentissage.*  Niveau d’expertise enseignant |
| **Compétences numériques spécifiques visées**   * Utiliser le support numérique pour scanner, enregistrer, mesurer, contrôler, améliorer … l’activité physique réalisée. |
| **Filtre n° 3**:  Etayage scientifique  A travers ce scénario, nous cherchons à déclencher un « *ensemble structuré et cohérent de ressources qui permettent d’être efficace dans un domaine social d’activité* » (définition de compétences de D.Delignieres et C. Garsault). Ces compétences seront principalement développées grâce au feedback, *« information que l’exécutant reçoit sur l’exécution du mouvement, soit pendant soit après l’exécution* »(JP.Famose). Cette notion sera centrale dans notre scenario. L’information visuelle révélée par la ressource numérique sera le déclencheur relatif à l’acquisition ou à la réalisation d’une habileté motrice. Les outils numériques nous permettront de stimuler les réflexions et actions de nos élèves. Cette approche permet un retour se place dans le 3eme pilier de l’apprentissage de Dehaene : « le retour d’information ». | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Descriptif du dispositif** | | | |
| **Classe concernée**  Tout niveau  Ex en cycle 4 | **Discipline**  Course d’Orientation | **Type  d’intervention :**  Classe entière, travail en binôme | **Ressources**  *Une tablette par binôme*  *Application:*  **CO Corrigée,**  **Bilan CO,**  **Barcode scanner** |
| **Mise en œuvre :**  A partir de la substitution anodine d’un objet commun (la pince), à un autre à potentiel numérique(le QR code), nous mettons en place une démarche motivante, innovante et efficace en Course d’Orientation.  Nous utilisons maintenant l’application CO Corrigée. Elle fonctionne sur la même trame que Chrono CO. Mais comme son nom l’indique, cette ressource informe l’équipe sur ses réussites et ses échecs. Pour cela, le groupe enregistre avant son départ les balises de leur parcours. Par l’interface graphique et le bouton « Enregistrer ses balises », il scanne dans l’ordre les QRcodes qu’ils auront à trouver sur le terrain.  L’enseignant doit donc disposer d’un double organisé de ses codes au départ, sous forme d’un classeur ou d’un présentoir par exemple. Ensuite, pendant leur course, les réponses apparaissent comme précédemment, mais elles s’affichent en vert ou en rouge. Le groupe connait en direct la qualité de son travail.  Pour récupérer les données de tous ces groupes, nous utilisons encore Bilan CO. De la même manière que précédemment, CO corrigée édite un QRcode d’exportation que l’enseignant vient scanner. Une fois l’ensemble des informations enregistrées, il crée le fichier Excel .csv de sa séance.  **Plus-value :**  **#** Il n’y a plus de réponses illisibles, plus de triche(le QRcode est non identifiable et non recopiable).  **#**Le résultat exprimé par le Code prend une forme concrète (valeur attribuée en amont) et significative. Il ne s’agit plus d’un quelconque poinçon !  **#** Les équipes sont plus motivées pour revenir vite, et l’activité s’oriente vers de plus en plus de course.  **#** Orientation des apprentissages sur la lecture de carte, son positionnement, la connaissance des légendes, des définitions…  **#**L’erreur est modifiable, il est possible de la corriger et de réussir sa séquence. Les apprentissages sont favorisés.  **#** Le feed-back crée par la correction immédiate incite les élèves à développer leur  réflexion pendant l'effort. Les échanges et les verbalisations sont nombreux et  productifs.  **#** Les élèves savent au fur et à mesure la valeur de leur travail. Ils savent, à la fin  de la séance s'ils ont été performants en orientation ou non.  **#**La correction possible les fait se questionner, se réorienter pour se remettre en  réussite. | | | |
| FullSizeRender.jpgIllustrations  FullSizeRender.jpg | | | |