



GREID EPS

Descriptif du scénario pédagogique enrichi



Filtre n° 1 :

Ancrage Programmes

Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps (Composante 4 du Domaine 1).

Elément signifiant : Pratiquer des APSA (Escalade).
CA2 Adapter ses déplacements à des environnements variés.

Les attendus de fin de cycle 4 :

- A1 Réussir un déplacement planifié dans un milieu naturel aménagé ou artificiel recréé plus ou moins connu.
- A2 Gérer ses ressources pour réaliser en totalité un parcours sécurisé.

Compétence visée en lien avec A1 et A2

Combiner efficacement l'utilisation des jambes et des bras en favorisant prioritairement le membre inférieur.

Les méthodes et outils pour apprendre (Domaine 2).

Elément signifiant : Mobiliser des outils numériques pour apprendre, échanger, communiquer.

Compétences numériques spécifiques visées

- Utiliser les outils numériques pour analyser des données ou une production motrice.

Etablissement :

Collège Robert Buron
Nandy

Auteur du scénario :

Vergnet Christophe
Mathieu Bernaud



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

Pilier 1 de l'apprentissage de S. Dehaene: - l'**attention** (attirer l'attention des élèves sur ce qui est important) - l'**orientation** (l'enseignant isole et sélectionne les éléments qui lui semble important) - **le contrôle exécutif** (supprimer tout élément ou tâche qui pourrait interférer avec l'apprentissage principal).

Théories de l'apprentissage sur l'importance de la divulgation de la connaissance du résultat immédiate. Le feedback délayé améliorerait la rétention et donc l'apprentissage à long terme.

(Austermann, Hula, Robin, Ballard et Schmidt, 2008).

Descriptif du dispositif

Classe concernée :	Discipline :	Type d'intervention :	Ressources Utilisées :
4 ^{ème} (Cycle 4)	EPS	Classe ordinaire	2 tablettes Android application EPS'Escalade 1 IPAD application Numbers

Mise en œuvre :

La classe est répartie par groupe de 4 élèves. Un grimpeur, un assureur, un contre-assureur et 1 observateur. Les tablettes sont mises à disposition des groupes.

Tous les élèves connaissent le protocole de sécurité, leur réalisation est sûre et systématique. Nous allons demander au grimpeur de « grimper haut » sur une voie en un minimum de prises mains. L'assureur et le contre assureur effectuent la manœuvre d'assurage. L'observateur renseigne l'application EPS'Escalade sur la taille du grimpeur puis indique le nombre de prises mains au fur et à mesure de la progression du grimpeur.

A la fin de la tâche, l'observateur indique si la voie est réussie (ou la hauteur atteinte) et rend compte de l'efficacité du grimpeur. L'enseignant accompagne le groupe sur le résultat de l'action du grimpeur. Le groupe émet des hypothèses sur les causes du résultat et sur les moyens d'améliorer le « pourcentage de réussite » au plan moteur, technique et informationnel. Cet « indice d'efficacité » permettra d'une part d'avoir un repère de progression sur cette même voie mais également de le comparer à une voie plus complexe.

Plus-value :

- L'application permet de renseigner l'élève sur sa capacité à combiner efficacement l'utilisation des jambes et des bras en favorisant prioritairement le membre inférieur. La prise en compte de la taille est moins discriminante et favorise la réussite de tous les élèves.
- Elle donne des repères de progression même si la voie n'est pas réalisée complètement.

Illustrations

