



# 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.

##### **Compétences numériques spécifiques visées**

- Utiliser le support numérique pour scanner, enregistrer, mesurer, contrôler, améliorer ... l'activité physique réalisée.

### **Etablissement :**

Collège Brassens, Brie comte robert

### **Auteur du scénario :**

Michael VAN DE WEGHE  
Céline HEBERT



### Filtre n° 2 :

#### Positionnement du scénario

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

#### Niveau d'expertise enseignant



### 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.

Les outils numériques nous permettront de stimuler les réflexions et actions de nos élèves.

## Descriptif du dispositif

Classe concernée	Discipline	Type d'intervention :	Ressources
Tout niveau Ex en cycle 4	Course d'Orientation	Classe entière, travail en binôme	Une tablette par binôme Application: <b>Chrono CO,</b> <b>Barcode scanner</b>

### 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.

Dès la première séance, nous utilisons cette ressource pour obtenir le numéro des balises trouvées. L'application lance automatiquement le scan, quand on l'active par le bouton « scanner ». Grâce à celui-ci, elle enregistre et restitue le numéro de la balise validée. On peut ainsi afficher jusqu'à 10 balises.

Pour conserver le travail effectué, nous mettons en place un tableur. Tout au long de la séquence, chaque groupe y indique ses résultats. Il nous permet, par la suite, de corriger les réponses obtenues et met en évidence le volume de balises ramassées.

### Plus-value :

# Familiarisation à l'utilisation du numérique. (scanner)

# Il n'y a plus de réponses illisibles, plus de triche (le QR code 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 !

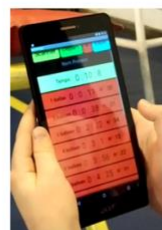
# Il est moins coûteux et moins gênant de perdre un QR Code qu'une balise.

### Palier 1

Le numérique est utilisé en remplacement ou complément d'autres médias.  
Rôle de substitution uniquement.

Les QR Codes comme balises

### Illustrations





## 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.

#### **Compétences numériques spécifiques visées**

- Utiliser le support numérique pour scanner, enregistrer, mesurer, contrôler, améliorer ... l'activité physique réalisée.

#### **Etablissement :**

Collège Brassens, Brie comte robert

#### **Auteur du scénario :**

Michael VAN DE WEGHE  
Céline HEBERT



### Filtre n° 2 :

#### Positionnement du scénario

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

#### Niveau d'expertise enseignant



### 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 scénario. 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.

## Descriptif du dispositif

Classe concernée	Discipline	Type d'intervention :	Ressources
Tout niveau Ex en cycle 4	Course d'Orientation	Classe entière, travail en binôme	Une tablette par binôme Application: <b>Chrono CO,</b> <b>Bilan CO,</b> <b>Barcode scanner</b>

### 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.

En plus du numéro de la balise, à chaque scanne, l'application affiche le temps mis depuis le départ pour l'atteindre. Elle met ainsi en évidence, les réussites et les difficultés rencontrées en orientation et/ou dans l'engagement physique. Ces informations plus détaillées sur le parcours de nos élèves vont nous permettre d'affirmer certaines notions. De plus, le chronomètre ne peut s'arrêter qu'avec le QR code spécial placé à l'arrivée. Elle motive alors les équipes à revenir le plus rapidement possible.

L'application Bilan CO permet d'extraire les données de chaque groupe pour les assembler sous un seul fichier Excel. Les élèves cliquent sur « export » à partir de Chrono CO. L'application génère alors un gros QR code. L'enseignant, lui à partir de Bilan CO, va scanner ces codes. Il récupère alors les données de toutes ses équipes. Enfin il peut créer un fichier .csv bilan de sa séance en cliquant sur... Cela nous permet d'avoir des données organisées complètes sur les temps d'efforts et sur l'implication motrice de nos élèves.

### Plus-value :

# Familiarisation à l'utilisation du numérique. (scanner)

# 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.

# L'affichage des temps de passage leur permet de prendre conscience du temps à accorder à chaque balise. Ils sont plus autonomes dans la gestion de leur course.

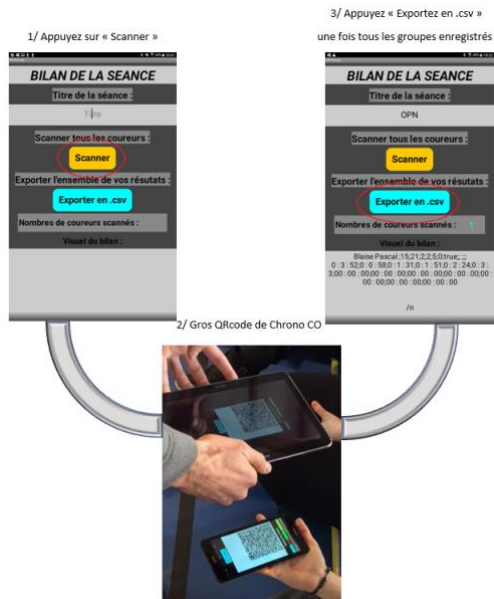
### Palier 2

Le numérique offre des possibilités d'interactions plus complexes entre l'apprenant et le support.  
Une amélioration fonctionnelle est engendrée

Connaître ses temps intermédiaires.

### Illustrations

OPN		
Temps	0 : 4 : 18	
1 balise	0 : 0 : 30	N° 3
2 balises	0 : 0 : 54	N° 11
3 balises	0 : 1 : 27	N° 30
4 balises	0 : 2 : 27	N° 7
5 balises	0 : 3 : 0	N° 21
6 balises	0 : 3 : 46	N° 15





## 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.

#### Compétences numériques spécifiques visées

- Utiliser le support numérique pour scanner, enregistrer, mesurer, contrôler, améliorer ... l'activité physique réalisée.

#### Etablissement :

Collège Brassens, Brie comte robert

#### Auteur du scénario :

Michael VAN DE WEGHE  
Céline HEBERT



### 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



### 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 scénario. 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	Discipline	Type d'intervention :	Ressources
Tout niveau Ex en cycle 4	Course d'Orientation	Classe entière, travail en binôme	Une tablette par binôme Application: <b>CO Corrigée, Bilan CO, Barcode scanner</b>

### 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 connaît 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 créé 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.

## Illustrations

### Palier 3

Le scénario pédagogique est conçu grâce au numérique qui devient indispensable à la tâche d'apprentissage.

De nouvelles tâches, auparavant inconcevables sont accessibles

Vouloir réussir immédiatement, se corriger en direct.

