



GREID-EPS

Scénario pédagogique enrichi par le numérique

Descriptif du scénario

Filtre n°1 :

Ancrage Programmes

Notre proposition va permettre aux élèves de travailler sur les domaines et compétences suivants :

▪ En cycle 3 :

AFC travaillé : « Savoir filmer une prestation pour la revoir et la faire évoluer ». Dans le cadre de ce scénario pédagogique nous focaliserons le travail sur la partie « voir et revoir une prestation pour la faire évoluer ».

Domaine 2 : « *S'appropriier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre.* »

- Apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son activité et celle des autres.
- Répéter un geste pour le rendre plus efficace.
- Utiliser des outils numériques pour observer, évaluer et modifier ses actions.

Domaine 1.4 : « *prendre du recul sur la pratique artistique individuelle [...]* ».

- Formuler ses émotions, argumenter une intention.

Domaine 1.4 : « *Développer sa motricité et construire un langage du corps.* »

- Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité.
- Mobiliser différentes ressources (psychologiques, biomécaniques, physiologiques, émotionnelles) pour agir de manière efficiente.

Compétences numériques spécifiques visées

- Pour l'élève :
 - Accepter de se regarder.
 - Être capable de sélectionner une vidéo en relation avec l'exercice demandé.
 - Être capable de valider ses étapes de progression.
 - Être capable de regarder des critères précis lors de la diffusion d'un passage.

Etablissement :

Collège F. Chopin de Melun

Auteurs du scénario :

Elodie Taramini
Arnaud Pelliet

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 enrichit 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 : références

Dalceggio, 1991 : « Le feedback est une condition essentielle pour celui qui apprend ».

Schmidt, 1993 : « Le feedback représente l'information concernant la différence entre l'état d'un objectif et la performance réalisée ».

Schmidt, 1993 : Le vidéofeedback permettrait de rendre disponible des informations visuelles sur le mouvement auxquelles l'apprenant n'a pas accès naturellement, ce qui lui permet de comparer ce qu'il fait vraiment avec la représentation qu'il en avait.

Potdevin, Bernaert, Huchez, Vors, le feedback vidéo en EPS : une double stratégie de progrès et de motivations : le cas de l'appui tendu renversé en classe de 6^{ème}, Revue EJIREPS, 2013 : « L'association de différents types de feedbacks en une seule émission apparaît comme une solution intéressante et fonctionnelle pour optimiser l'effet du feedback extrinsèque ».



Descriptif du dispositif

Classe concernée	Discipline	Type d'intervention	Ressources
Fin de cycle 3 Classe de 6ème	EPS	Possibilité d'intervention seule ou en AP à deux professeurs pour une classe.	3 à 4 tablettes numériques. Magnets Plickers. Fiches critériées des ateliers. Les applications : Vidéo delay instant replay, Vidéocoach évaluation, Hudl technique, Plickers Glide directement sur internet (besoin d'une connexion et d'un navigateur)

Chaque atelier a pour objectif de faire prendre conscience aux élèves du « chemin qu'il lui reste à parcourir » pour atteindre la compétence attendue visée. Avec les outils numériques que les élèves vont manipuler, accompagnés de l'enseignant, ils pourront ainsi déterminer où ils en sont et mesurer ce qu'ils doivent faire pour atteindre les acquisitions motrices visées.

3 ateliers pour 3 exemples d'utilisation de la vidéo différentes.

***Attention**, la vidéo n'est pas une fin en soi mais uniquement un moyen pour aider l'élève à avoir une connaissance du résultat de l'action entreprise. Elle ne deviendra moyen qu'à la condition d'être couplé à l'intervention de l'enseignant et/ou à l'utilisation d'outils critériés.*

1^{er} Atelier : La roue

Différentes étapes pour différents enjeux dans la progression de l'élève.

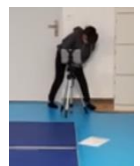
- Visionnage de la situation à réaliser grâce aux vidéos de gym EPS (une vidéo de démonstration).



Si l'intervention de l'enseignant reste primordiale, l'outil vidéo et les fiches explicatives critériées vont faciliter/accompagner la compréhension, par l'élève, de la tâche à réaliser.

- Réalisation par l'élève de la situation attendue.

- Visualisation de sa pratique grâce à Vidéo Delay. La tablette fixée sur un trépied est située dans l'axe de la roue. L'élève se revoit et utilise une fiche critériée pour se situer.



En tant qu'enseignant, possibilité de tracer une ligne sur la vidéo afin d'attirer l'attention de l'élève sur un point précis (par exemple que les jambes passent bien par la verticale). Attention : Vidéo Delay ne permettant qu'un seul flux vidéo décalé, il sera important de centrer le regard de l'élève sur un critère à observer car l'élève ne pourra se revoir qu'une fois. Par exemple : « les jambes sont-elles tendues ? » ou encore « les mains sont-elles posées sur les pastilles colorées ? ».

Mise en œuvre

Niveaux	Éléments	Critères de réussite
A	Roue avec pose de mains sur petit pith en largeur	* Roue en arc de cercle * Départ et réception pieds décalés * Passage jambes tendues à 45°
B	Roue avec pose de mains sur petit pith en longueur	* J'arrive un pied après l'autre dans la zone de réception * Passage jambes tendues vers l'ATR
C	Roue au sol dans en utilisant de pastilles de couleurs repères.	* Mains et pieds posées sur les pastilles * Passage à la verticale (corps droit et jambe tendu)
D	1 Roue au sol	* Roues élevés * Passage à la verticale (corps droit et jambe tendu)
E	Sursaut + Rondade avec pose des mains sur mini-trampoline	* Mes mains ne sont plus au sol quand mes pieds se posent * Réception debout, dans l'axe, bras parallèles
F	Sursaut + Rondade saut en extension au sol	* Temps de suspension avant la pose des pieds * Pas d'arrêt entre rondade et saut

Après analyse de son activité à partir de la vidéo différée, si l'élève considère le critère observé validé, il recommencera le même niveau en cherchant à valider le critère suivant. Une fois que l'élève pense avoir validé chacun des critères de réalisations alors il appelle l'enseignant afin qu'il lui valide le niveau.

Par exemple : d'abord observation de la pose des mains sur pastilles rouges si l'élève réussit alors il passe au critère n°2 c'est-à-dire observation de la pose des pieds sur pastilles jaunes. Si l'élève réussit également alors il travaille et observe le critère n°3 : poses des mains + des

pieds sur les pastilles. S'il réussit le critère précédent alors il travaille puis observe le critère n°4 : « les jambes sont-elles tendues ? », etc.

L'objectif sous-jacent étant de pouvoir valider tous les critères de réussites liés au niveau travaillé



(Extrait gym EPS réadapté à la progression voulue pour ces élèves).

Dans le cas de cet atelier aux multiples évolutions possibles pour l'élève concerné, notre intervention s'inspire des 4 piliers de l'apprentissage développés par Stanislas Dehaene. Nous retrouvons notamment l'utilisation de la phase de retour d'information (de feedback et d'analyse des causes de l'échec ou de la réussite), débouchant sur une phase de consolidation et de conscientisation du niveau de réussite. A l'issue de ces phases, cela permet ainsi de basculer soit vers une phase de remédiation soit vers une phase de nouveauté. Cette dernière se fera dans le cas d'une réussite totale des critères proposés.

2^e Atelier : L'ATR tomber plat dos

Différentes étapes pour différents enjeux dans la progression de l'élève.

- Lecture de l'atelier à réaliser sur une fiche critériée réalisée sur Glide par l'enseignant avec la vidéo de démonstration.



- Passage de l'élève sur l'atelier et utilisation de l'application **Hudl technique**. Celle-ci permet de revoir image par image une vidéo enregistrée. En conséquence, l'élève peut revenir avant et après la pose des appuis au sol. *L'élève a ainsi accès à la connaissance du résultat.* Dans le cas de cet exemple où un critère d'observation précis est fixé par l'enseignant, l'élève pourra constater si les épaules sont devant les mains ou si elles sont alignées avec le reste du corps. *Celui-ci ayant un rôle primordial pour permettre à l'élève de prendre conscience de l'action réellement réalisée.*



Figure 2. Mesure de l'angle bras tronc lorsque les hanches passent à la verticale de l'épaule.

Source : Potdevin, Bernaert, Huchez, Vors, *le feedback vidéo en EPS : une double stratégie de progrès et de motivations : le cas de l'appui tendu renversé en classe de 6ème*, Revue EJIREPS, 2013

Selon Nouillot et Nata (2002), l'alignement de l'ensemble du corps se construit de manière dynamique pendant la phase de renversement mais c'est l'ouverture de l'angle bras-tronc qui conditionnerait la réussite de l'alignement du corps à la verticale. Ainsi, un élève qui réussit la première partie de la tâche (s'aligner à la verticale) réalise un angle de 180° au moment où le bassin passe à la verticale des épaules. Pour réussir la seconde partie, il doit conserver cet angle jusqu'à la chute.

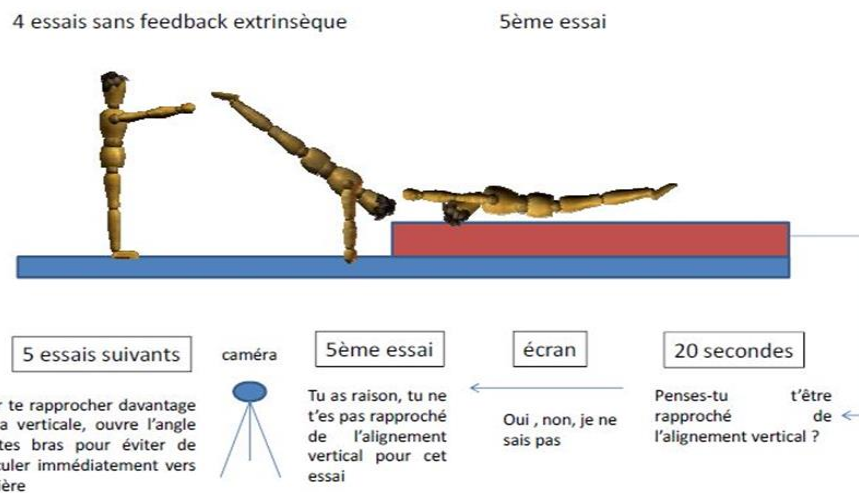


Figure 1. Dispositif de feedbacks augmentés associant un feedback interrogatif, un vidéofeedback et un feedback prescriptif sur l'atelier ATR plat dos.

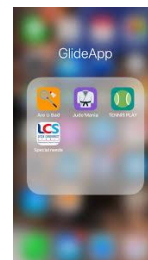
En s'appuyant sur le protocole de Potdevin, nous mettrons en place un feedback interrogatif après 5 essais : « Penses-tu t'être rapproché de l'alignement vertical ? ». L'élève entre alors dans un espace dédié à la réflexion où il est seul, et dispose de quelques secondes pour répondre à la question. Après avoir répondu « oui, non, ou je ne sais pas », il reçoit le vidéofeedback. Il se voit en train de réaliser l'élément qu'il apprend à maîtriser, avec un arrêt sur image au moment où les hanches passent à la verticale de l'épaule. L'enseignant (ou un autre élève) l'informe, image à l'appui, de la véracité de sa réponse. Par exemple : « Tu as raison, tu ne t'es pas rapproché de

l'alignement vertical lors de cet essai ». Après avoir analysé la prestation de cet élève, l'enseignant lui fera un feedback prescriptif. Il dépend de l'analyse de l'enseignant sur la prestation de l'élève. Par exemple : « Pour te rapprocher davantage de la verticale, garde bien tes bras collés aux oreilles et regarde tes mains pour éviter de basculer immédiatement vers l'arrière ». L'élève réalise de nouveau 5 essais avant d'avoir de nouveaux feedbacks extrinsèques.

En répétant ce dispositif plusieurs fois par séance pendant plusieurs séances, chaque élève crée ainsi les conditions favorables à l'apprentissage moteur au regard de la quantité de pratique associée à un retour d'information régulier.

- Utilisation ensuite de l'outil numérique **Glide App**.


Dans Glide app, l'enseignant utilise une reprise des extraits de gym EPS correspondant au niveau voulu et y ajoute la possibilité de valider les exercices réalisés *pour situer l'élève en termes de compétences. C'est donc un outil de validation pour l'élève et pour l'enseignant.* Il permet à l'élève d'archiver les étapes franchies et de visualiser celles qu'il lui reste à maîtriser avant de réaliser l'ATR tomber plat dos. Il peut également le remplir à la maison s'il n'a pas eu le temps de le faire en cours.

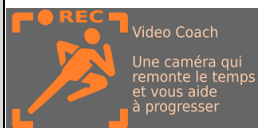


3^{ème} Atelier : Roulade arrière sur plan incliné

Différentes étapes pour différents enjeux dans la progression de l'élève.

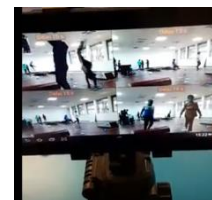
- Lecture de l'exercice à réaliser à cet atelier grâce à une fiche contenant les différents critères de réalisation.

Niveaux	Éléments	Critères de réussite
A	Roulade arrière groupé ou écart sur plan incliné 	* Je roule dans l'axe * Mes coudes et mes genoux ne touchent pas le sol





- Passage de l'élève sur l'atelier et utilisation de l'application **Vidéo Coach Evaluation**. Cette application propose 4 différents sur un même écran pour un même passage

Lors du visionnage, l'élève devra comparer les critères de réalisations identifiés dans la fiche avec sa réalisation qu'il reverra à la vidéo.



Attention, nous focaliserons l'attention de l'élève sur deux critères maximums afin de ne pas rendre trop complexe l'observation de l'élève. Ces critères seront les mêmes quel que soit le niveau de difficulté de l'atelier travaillé.

ATELIERS	CRITERES à observer	ESSAIS		
		1	2	3
ROULADE ARRIERE	Niveaux A : Les genoux et les coudes ne touchent pas le sol 	OUI ou NON	OUI ou NON	OUI ou NON
	Niveau A : Je pousse avec mes deux mains ouvertes et à plat sur le sol 			

Exemple de fiche élève.

- Une fois l'observation effectuée, l'élève pourra insister sur le critère non réussi et répéter à nouveau ou passer à un niveau supérieur de l'atelier si tous les critères de réalisations sont réussis.

L'utilisation de l'application et de la fiche critériée aura pour but d'aider l'élève à prendre conscience de ses mouvements et de sa réussite à un instant T. Ainsi il pourra connaître l'écart entre le réalisé et l'attendu. De cette manière, nous espérons que l'élève, entrant en « phase d'engagement actif » (Dehaene), se mobilisera et apprendra.

Ces deux types de feedbacks extrinsèques permettent une optimisation des apprentissages moteurs. La fiche critériée en lien avec l'analyse vidéo et les critères de réussite permet quant à elle de toucher au feedback interrogatif amenant l'apprenant à réfléchir sur son action et à explorer les solutions possibles. « Varia, Revue EJRIEPS, 2013 ».

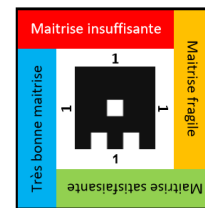
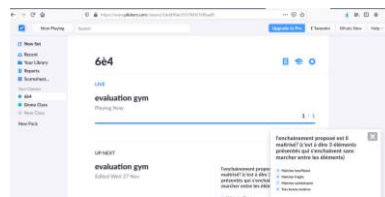
- Utilisation ensuite de l'application **Plickers**.

L'élève va évaluer le nombre de critères qu'il pense avoir validé. En corrélation avec les programmes EPS de 2016 proposant différents niveaux de maîtrise à atteindre, il va avoir à choisir le niveau de maîtrise qu'il estime avoir atteint (très satisfaisant, satisfaisant, fragile, insuffisant).



Par exemple : 0 critère réussi= maîtrise insuffisante, 1 critère réussi= maîtrise fragile, 2 critères réussis= maîtrise satisfaisante ...

Il est également possible de hiérarchiser les critères ou de les regrouper ; il s'agit ici d'un choix pédagogique pour cet atelier afin de simplifier l'auto-évaluation de l'élève.



- Plickers peut s'utiliser de deux manières ici : soit pendant l'activité, soit en fin d'activité.

1^{er} cas après l'analyse vidéo, par exemple si l'élève se détermine fragile alors il reste sur l'exercice proposé, s'il estime son niveau insuffisant alors il retravaille le niveau précédent, s'il se détermine satisfaisant ou très satisfaisant il passe au niveau supérieur.

2nd cas en fin d'atelier : l'élève choisit et oriente son magnet qu'il laisse au tableau placé à son atelier afin que l'enseignant recueille avec Plickers le niveau estimé de l'élève à la fin du cours. Ici le choix se porte sur un atelier mais il est également envisageable que l'élève se déplace avec son magnet lorsqu'il change d'atelier. L'enseignant prendra soins d'enregistrer les résultats à chaque atelier avant les rotations. Il serait également possible de prévoir autant de magnets par élève que d'ateliers, permettant à l'enseignant d'enregistrer les données à la fin de la leçon.

Plickers peut ainsi être utilisé comme un outil permettant à l'élève d'estimer son niveau pendant et en fin de cours. C'est aussi un outil pour renseigner l'enseignant sur le niveau estimé par l'élève. Des repères sont ainsi donnés sur la progression. Le pôle motivationnel de l'élève est également « activé » en utilisant cet outil car il augmente chez l'élève la sensation de contrôler ses actions et son pouvoir d'agir. Attention, si l'enseignant laisse à l'élève une part d'autonomie, il l'accompagne régulièrement et vérifie les objectifs de niveaux de maîtrise qu'il se fixe.

Plus-value

L'utilisation de ces différents outils numériques et de « ces méthodes » va permettre :

- Aux élèves de prendre conscience du niveau où ils en sont et du chemin qu'il reste à parcourir pour atteindre l'acquisition motrice envisagée.
- L'élève pourra connaître l'écart entre le réalisé et l'attendu.
- Le ralenti vidéo sera favorable pour des mouvements rapides qui demandent un œil d'expert à vitesse normale. Plusieurs feedbacks associés après des essais libres, permettront des répétitions de la tâche plus pertinente pour l'élève. Cette pertinence des répétitions se retrouvera également après l'usage de la vidéo différée couplée à une analyse précise de celle-ci.
- En s'inspirant des travaux de Dahaene, les 4 piliers de l'apprentissage (l'attention, l'engagement actif, le retour d'information et la consolidation) sont abordés grâce à l'utilisation de la phase de retour d'information (de feedback et d'analyse des causes de l'échec ou de la réussite) facilité par la vidéo différée, favorisant ainsi la phase de consolidation et de conscientisation du niveau de réussite. Cela ouvre deux options : soit basculer vers une phase de remédiation soit aller vers une phase de nouveauté dans le cas d'une réussite de tous les critères de réalisation proposés.
- L'élève sera aidé pour transformer sa motricité grâce à un outil qui dépasse le stade de la verbalisation et de la démonstration. Cependant, les outils présentés précédemment peuvent être insuffisants pour certains élèves, c'est pourquoi la présence de l'enseignant reste indispensable.
- Différents supports possibles pour l'élève et pour l'enseignant pour visualiser et comprendre les répertoires « de situations satellites » en lien à la situation de référence ainsi que les critères de réalisations associés.
- L'élève peut s'auto-évaluer d'une autre manière et ainsi avoir des repères sur sa progression. Cela lui donnera ainsi la sensation d'un contrôle plus important de ses actions, de son pouvoir d'agir, et indirectement devrait contribuer à augmenter sa motivation.

