

TITRE DU SCÉNARIO		Arts du Cirque : “Un caillou dans la chaussure” (transformer une technique de jonglerie pour la compliquer / complexifier)	
Nom et prénom du professeur référent	RUFFIN Matthieu BRUCHON Fabrice (GREIDEPS) f.bruchon@ac-creteil.fr	Etablissement	
	APSA support		Arts du cirque
		Niveau de compétences attendu dans l'APSA	Tout niveau
Positionnement du scénario dans le modèle SAMR			
Substitution	Augmentation	Modification	Redéfinition
Justification(s)	L'élève passera par les étapes : <ul style="list-style-type: none"> - Découverte autonome et choix de nouvelles figures - Apprentissage en autoscopie - Création - Collaboration à la production d'une base de vidéos pour le groupe - Formation de ses camarades 		
Résumé du scénario pédagogique			
<p>But : Complexifier une figure à partir d'une contrainte</p> <p>L'enseignant amène les élèves à transformer leur motricité dans une activité de recherche / création, en détournant des figures maîtrisées pour inventer de nouvelles formes de jonglerie. Pour cela l'enseignant va mettre des « cailloux dans les chaussures * » : donner des inducteurs, qui obligeront l'élève à légèrement ou fondamentalement modifier la figure de base.</p> <p>Le scénario propose d'utiliser l'outil informatique et vidéo pour accompagner cette situation pédagogique. Cette utilisation permet :</p> <ul style="list-style-type: none"> - De fournir aux élèves des modèles vidéo servant de repères pour reproduire des figures; - Un fonctionnement autonome des élèves dans le déroulement de la situation libérant ainsi l'enseignant pour des tâches de remédiations; - De donner aux élèves des repères sur leurs actions grâce à la vidéo favorisant ainsi les progrès; - La construction d'un répertoire élargi de figures utile à la classe. 			
* « Les arts du cirque en situation », collection EPS en poche, éditions Revue EPS, Matthieu RUFFIN à paraître fin 2015			
Temporalité du scénario			
Une situation	Une séance	Plusieurs séances	Un cycle
Applications ou logiciels utilisés		Matériels nécessaires	

<ul style="list-style-type: none"> - Powerpoint support de base de vidéos de figures + inducteurs (cf. annexe) - Logiciel de différé (PC : kinovea, iOS: BAM video Delay, Android : Video Coach) - Logiciel d'enregistrement video (PC : kinovea, iOS / Android : hudlTechnique) 	<p>atelier autoscopie :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tablette ou Ordinateur équipé de camera - Trépied (facultatif) - VidéoProjecteur (facultatif) <p>Atelier de pratique :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 tablette / ordinateur par atelier, contenant de powerpoint support
Introduction du scénario aux élèves (5')	
Présentation du scénario aux élèves (consignes, but...)	Mise en œuvre du numérique éducatif
<p>L'enseignant reprecise aux Élèves que les arts du cirque sont d'abord une activité de creation, et que la simple reproduction de forme est juste une étape. Pour cela chaque élève passera par une phase d'appropriation d'une technique, qu'il devra ensuite détourner pour créer une nouvelle technique inédite. Présentation de la navigation dans le powerpoint</p>	<p>Possibilité de projeter pour accompagner l'explication des extraits de vidéos de jongleurs contemporains qui détournent les techniques classiques de la jonglerie</p>
Organisation pédagogique de la classe	
<p>Répartition des élèves en groupes de pratique. Pas plus de 6 élèves par groupe.</p> <p>Un espace sera réservé pour l'atelier autoscopie.</p> <p>NOTE : si le nombre d'appareils est insuffisant, on pourra faire d'autres ateliers de pratiques sur un autre thème de séance pour les autres élèves.</p>	
Etape 1 (10')	
Choix pédagogiques et didactiques	Mise en œuvre du numérique éducatif
<p>Les élèves naviguent dans le powerpoint, chacun choisit la figure qu'il veut travailler (figures connues, déjà travaillées les séances précédentes).</p> <p>L'enseignant aura insisté pour que chaque élève choisisse une figure correspondant à son niveau.</p>	<p>1 tablette / ordinateur par groupe, contenant le powerpoint support. (cf. fiche technique Powerpoint)</p>
Etape 2 (5 - 15')	
Choix pédagogiques et didactiques	Mise en œuvre du numérique éducatif
<p>Travail en autonomie de chaque élève pour maîtriser la figure.</p> <p>L'enseignant circule de groupe en groupe pour repérer les défauts / apporter les remédiations nécessaires</p>	<p>Les élèves peuvent librement passer sur l'atelier [Autoscopie] pour analyser leur figure (différé), se comparer à la vidéo modèle.</p> <p>L'enseignant pourra donner des indicateurs visuels (sur kinovea) (cf. fiche technique kinovea)</p>
Etape 3 (5')	
Choix pédagogiques et didactiques	Mise en œuvre du numérique éducatif

Une fois que la technique est maîtrisée (validation par l'enseignant ou les autres élèves du groupe), l'élève choisit l'un des 3 « cailloux dans la chaussure » proposés par le powerpoint.	Navigation dans le powerpoint
Etape 4 (20')	
Choix pédagogiques et didactiques	Mise en œuvre du numérique éducatif
Travail de création de chaque élève pour construire sa nouvelle figure. L'enseignant circule de groupe en groupe, fait un point collectif sur les choix de cailloux, invite les élèves à s'entraider pour trouver des idées / se corriger.	Les élèves peuvent librement passer sur l'atelier [Autoscopie] pour analyser leur figure (différé), se comparer à la vidéo modèle. L'enseignant pourra donner des indicateurs visuels (sur kinovea) (cf. fiche technique kinovea)
Etape 5 (30')	
Choix pédagogiques et didactiques	Mise en œuvre du numérique éducatif
Une fois que la création de l'élève est stabilisée, il enregistre sa production.	Sur l'atelier autoscopie chaque élève s'enregistre (toutes les vidéos seront donc présentes sur le même appareil)
Etape 6 (30')	
Choix pédagogiques et didactiques	Mise en œuvre du numérique éducatif
En cas d'échec (l'élève ne trouve pas d'idée de création pour intégrer l'inducteur) : Le powerpoint propose pour chaque inducteur une vidéo ou des solutions de « mise en pratique » de l'inducteur. Ceci donnera des pistes pour l'élève pour transformer sa figure.	Navigation dans la partie [solutions] du powerpoint
Etape 7 (20')	
Choix pédagogiques et didactiques	Mise en œuvre du numérique éducatif
L'enseignant consulte la base de vidéos générées par les élèves. Cette base pourra servir de support pour alimenter une base générale de l'établissement. En fonction des productions des élèves, l'enseignant pourra repérer des techniques propices à une création de groupe et donner de nouveaux inducteurs aux élèves pour les guider vers la production finale du cycle.	Consultation des vidéos Mise à disposition des productions sur l'ENT de l'établissement (facultatif)

pour l'enseignant : Prérequis techniques d'utilisation du numérique nécessaires à la mise en place du scénario

vidéoprojeter l'écran d'une tablette / ordinateur...
 modifier un powerpoint existant pour l'adapter à ses élèves. (facultatif)...
 configurer le logiciel de vidéo différée pour une mémoire tampon d'environ 10''

Pour l'élève : Prérequis techniques d'utilisation du numérique nécessaires à l'application du scénario

installer le matériel (trépied / connexion vidéoprojecteur...) (facultatif)
 Naviguer dans un powerpoint
 Utiliser les logiciels de vidéo en différé
 Déclencher l'enregistrement de vidéo
 Accéder à son ENT pour visualiser les productions finales (facultatif)

Relation ente le scénario et les programmes

Socle commun 2015 ¹	maîtrise de la langue française	confrontation socio-cognitive entre élèves pour rechercher des idées de création.
	pratique d'une langue vivante étrangère	
	principaux éléments de mathématiques et la culture scientifique et technologique	acquisition de bases biomécaniques et mécaniques par la lecture des trajectoires des engins lancés, placements segmentaires pour optimiser la motricité.
	La maîtrise des techniques usuelles de l'information et de la communication	utilisation des outils numériques à chaque étape du scénario.
	La culture humaniste	l'activité de création de nouvelles technique, l'analyse des propositions des autres camarades, l'acceptation du commentaire des camarades sur sa propre pratique seront autant de contribution à la formation du jugement, du goût et de la sensibilité.
	Les compétences sociales et civiques	le travail en groupe et la mise en commun des productions invitera les élèves à prendre en compte les jugements des autres, accepter les critiques, proposer des solutions aux camarade

¹ <http://www.education.gouv.fr/cid2770/le-socle-commun-de-connaissances-et-de-competences.html>

Socle commun 2016 ²	L'autonomie et l'initiative	L'essentiel des étapes du scénario sont pratiquées en autonomie par les élèves.
	Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer	Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit Comprendre, s'exprimer en utilisant une langue étrangère et, le cas échéant, une langue régionale Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques, scientifiques et informatiques Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps
	Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre	Organisation du travail personnel Coopération et réalisation de projets Médias, démarches de recherche et de traitement de l'information Outils numériques pour échanger et communiquer
	Domaine 3 : la formation de la personne et du citoyen	Expression de la sensibilité et des opinions, respect des autres La règle et le droit Réflexion et discernement Responsabilité, sens de l'engagement et de l'initiative
	Domaine 4 : les systèmes naturels et les systèmes techniques	Démarches scientifiques Conception, création, réalisation Responsabilités individuelles et collectives
	Domaine 5 : les représentations du monde et l'activité humaine	L'espace et le temps Organisations et représentations du monde Invention, élaboration, production
Programme EPS		
Compétence TICE		

Liens de téléchargement pour la (les) ressource(s)

Nom	OS	Lien de téléchargement
Powerpoint navigable	Windows / iOS	http://eps.ac-creteil.fr/spip.php?article887
Kinovea	Windows	http://www.kinovea.org/
BAM video Delay	iOs	https://itunes.apple.com/fr/app/bam-delay-mirror/id517673842?mt=8
O'See	Android	https://play.google.com/store/apps/details?id=com.plusot.osee&hl=fr
VidéoCoach	Android	https://play.google.com/store/apps/details?id=com.appyhand.videocoach

Les plus values apportées par le scénario

Pour les élèves		Pour le professeur	
Acteur de son apprentissage	+++	L'apprentissage facilité	++
Compréhension facilitée	+	Mutualiser les ressources	+++
Visualisation simplifiée des problèmes	++	Multiplier les ressources	+++

² http://www.education.gouv.fr/pid25535/bulletin_officiel.html?cid_bo=87834

Développement du regard critique		Réactivité pédagogique	+
Accroître la motivation	++	Faciliter les échanges entre enseignants et élèves	++
Mettre en activité	++	Favoriser la continuité pédagogique entre les séances	+
Valoriser	++		
Impulser l'autonomie	+++		
Bénéficier d'un apprentissage individualisé	++		
S'auto-évaluer ou être évalué différemment	++		
Connaissance immédiate des résultats	+++		
Les freins et limites identifiés		Solutions proposées	
Le diaporama support nécessitant d'être adapté au niveau des élèves, l'enseignant devra prendre le temps en amont d'adapter le diaporama (ajouter / supprimer des techniques)			
La découverte des diverses techniques par les élèves peut être chronophage, et prendre plus de temps que le temps de création.		Rendre le diaporama support disponible AVANT la leçon, pour que les élèves puissent s'approprier ces techniques à la maison.	

Fiche technique d'utilisation des ressources TICE


Nom de la ressources	Powerpoint dynamique jonglerie		
Auteur(s) de la ressource	Fabrice BRUCHON		
OS	IOS	Android	Windows
Lien(s) de téléchargement	http://eps.ac-creteil.fr/spip.php?article958		http://eps.ac-creteil.fr/spip.php?article958

Description de la ressource

Un diaporama interactif, ou dynamique, permet de créer des liens entre les différentes diapos. Cela permet à l'élève ou au professeur de naviguer intuitivement dans le diaporama créé, en sortant de la classique navigation linéaire (diapo 1, puis 2...).

- Soit l'enseignant crée intégralement son Powerpoint (<http://eps.ac-creteil.fr/spip.php?article859>)
- Soit il transforme un Powerpoint dynamique existant ([gym'EPS](#) par exemple), en modifiant les consignes, les vidéos, etc.

Guide d'utilisation pas à pas

Illustrations	Description
	<p>L'élève sélectionne sur le menu de gauche une technique</p> <p>Il accède alors à la vidéo modèle de la technique</p> <p>Une fois la technique maîtrisée, il choisit l'un des 3 « cailloux »</p>

Illustrations	Description
	<p>Lorsqu'un caillou est choisi, un descriptif de l'inducteur à ajouter à la technique est affiché.</p> <p>Si l'élève n'a pas d'idées pour mettre en œuvre l'inducteur, il peut demander une aide</p>

Illustrations	Description
	<p>Une solution est alors proposée, avec éventuellement une vidéo d'accompagnement</p>

Conseils d'utilisation

Pour éviter l'attroupement autour d'une même machine, l'idéal est de pouvoir mettre à disposition le diaporama sur plusieurs machines dans la salle.

Il est fortement conseillé que l'enseignant modifie le powerpoint (techniques et/ou inducteurs) en fonction du niveau des élèves et des objectifs visés dans le cycle.

Faites une version simplifiée du diaporama, en supprimant les diapositives des « cailloux ». Déposez le diaporama sur l'ENT de la classe pour que les élèves puissent s'approprier les techniques AVANT le cours. Ils ne découvriront les cailloux que pendant le cours.