



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 1 du socle :

Comprendre et s'exprimer en utilisant un langage spécifique.
Acquisition de techniques/langages spécifiques pour améliorer son efficacité.

L'élève lit et apprend des symboles cartographiques spécifiques à l'activité Course d'orientation.

Il manipule des représentations d'objet.

L'élève lit et analyse les phrases proposées pour comprendre à quel symboles/ objet la question correspond.

Domaine 2 du socle :

L'élève est amené à résoudre un problème posé au travers de questions à choix multiples. L'utilisation du numérique interactif lui permet de mieux retenir le contenu à apprendre.

Le feedback immédiat permis par le numérique permet à l'élève de se situer et comprendre immédiatement la marge d'apprentissage restante.

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.

Compétences visées pendant le cycle

Apprentissage du vocabulaire, des légendes et des couleurs liés au terrain de pratique de course d'orientation

Compétences numériques spécifiques visées

Utilisation du support numérique pour analyser et évaluer ses actions.

Etablissement :
Collège Chopin Melun

Auteur du scénario :
Elodie TARAMINI



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.

Niveau d'expertise enseignant



Filtre n° 3 : Etayage scientifique

Utilisation du numérique pour mieux intégrer les connaissances liées à l'activité course d'orientation : les légendes grâce à un *feedback* immédiat.

Les élèves sont amenés à faire les bons choix dans une *contrainte temporelle* donnée.

Descriptif du dispositif

| Classe concernée | Discipline | Type d'intervention : | Ressources |
|---|----------------------|-----------------------------------|--|
| Tout niveau (cycle 3 et 4 collège, N3 à N5 lycée) Exemple ici en cycle 4 | Course d'Orientation | Classe entière, travail en binôme | Une tablette par groupe d'élève. Power Point : Quiz score : « les légendes en Course d'Orientation » Ou fichier identique mais en pdf |

Mise en œuvre :

Pour lancer l'activité et définir l'ordre et le moment de départ de chacun des groupes, les élèves doivent répondre à un quiz sur les tablettes numériques. Ils doivent répondre le plus vite possible et correctement à 5 questions sur les légendes de course d'orientation. Dès qu'ils ont les 5 réponses justes, ils doivent venir se placer derrière la ligne de départ en colonne. Les questions sont à adapter en fonctions des éléments travaillés et du niveau des élèves.

Ce quiz peut servir de situation d'apprentissage (travail sur les légendes) mais aussi servir d'évaluation de connaissances sur les légendes puisqu'il permet de voir à la fin du questionnaire le nombre de bonnes réponses données du premier coup.

Plus-value :

Correction instantanée et spécifique à chaque binôme: Pour passer d'une question à l'autre, il faut qu'ils répondent juste. Ils ont jusqu'à 3 chances car 4 réponses possibles par question. L'individualisation du travail est facilitée.

L'erreur est modifiable, il est nécessaire de la corriger pour démarrer la course.

Le contenu à apprendre est mieux assimilé grâce au retour sur les erreurs.

Illustration

PALIER 1

Le power point remplace la feuille de papier

PALIER 2

La réponse est validée (ou non) et amène l'élève à une nouvelle réflexion

PALIER 2 à 3

L'évaluation et la correction ont lieu en direct (retour sur ses erreurs pour trouver la bonne réponse)

