

SCENARIOS PEDAGOGIQUES EN EPS
Mises en œuvre pédagogique utilisant le numérique éducatif

SOMMAIRE

- 1- [DEMI-FOND – CHRONO TOUR](#)
- 2- [RELAIS – COACH](#)
- 3- [ESCALADE – PERMIS SUIVI](#)
- 4- [CO – CARTAS](#)
- 5- [CIRQUE- NUMERO](#)
- 6- [BAD – COACH](#)
- 7- [MUSCU – CARNET COMPLET](#)



SOMMAIRE

DEMI-FOND - Chrono tour 24 élèves / équipe



Un chrono tactile permettant de relever les temps de 24 élèves et de calculer leurs temps au tour, vitesses, points, meilleur tour,...

APSA- Niveau	OBJECTIF	TYPE DE CLASSE
DEMI-FOND	Permettre à l'enseignant ou un élève de comptabiliser en un seul clic les tours de piste réalisés par les élèves. Leur donner des indications sur leur allure de course, temps de passage, points obtenus selon un barème et par équipe.	Toutes
Tous		

AUTEUR	ETABLISSEMENT
Mickaël DA COSTA mickael.da-costa@ac-lyon.fr	LP Les CANUTS VAULX EN VELIN

MATERIELS NECESSAIRES	LOGICIELS / APPLICATIONS NECESSAIRES
1 ordi (Peut fonctionner sur tablette mais moins rapidement)	  CHRONO TOUR via EXCEL

RESUME DU SCENARIO PEDAGOGIQUE

L'enseignant constitue des équipes (ou non). Il détermine la durée de course, la longueur du tour, l'espacement entre les plots et affecte des points selon ses besoins. Il lance le chrono et les la course démarre. A chaque passage il clic sur un élève ce qui lui permet d'obtenir son temps de passage et l'actualisation d'autres données (vitesse, meilleur tour, points, ...). Lorsque la course est terminée, celle-ci peut être analysée individuellement.

INTERET SPECIFIQUE DU NUMERIQUE EDUCATIF DANS CE SCENARIO PEDAGOGIQUE ET AILLEURS

Le numérique permet dans cette situation de calculer aisément les temps de passage au tour des élèves. Elles donnent en temps réel un ensemble d'informations pertinentes permettant une analyse précise de la course de chaque élève. Il permet de mettre une note en direct sans calculs supplémentaires.

ORGANISATION PEDAGOGIQUE DE LA CLASSE ET EVOLUTION DU SCENARIO PEDAGOGIQUE

Une piste est matérialisée par des plots. Un plot de départ est prévu. Les élèves se placent au départ où se trouve l'enseignant. Au départ du chrono ils commencent à courir. L'enseignant relève les temps de passage au tour et donne des informations aux élèves.

ETAPE 1



Accueil : renvoi à la page d'accueil de l'appli



Appel : Permet d'accéder au fichier d'Appel



DEBUT : permet de modifier les données



Chrono : Cet icône permet d'accéder au chrono

ETAPE 2



Cliquer sur  pour accéder au chrono. Choisissez une classe parmi celle que vous avez. Choisissez ensuite les membres de chaque équipe (les couleurs sont facultatives) (par défaut la liste de classe se met par ordre alphabétique des prénoms). Vous pouvez modifier cet ordre selon vos envies. Cliquez ensuite sur RENOMMER FORMES et faites Ctrl+S avec le clavier pour sauvegarder.

ETAPE 3

DUREE	1'	PISTE	80 m	PLOTS	20 m	Point/100m	0,75																
7	vivien	8	Fred	9	Gwen	10	Julien	11	Laurent	12	Marc-	13	Marco	14	Morgane	15	Nathalie	16	Nico Afriat	17	Nico Podu	18	Olivier

Indiquer la durée de course, la longueur de piste, l'espacement entre les plots et facultatif les points attribués au 100m (la ligne NOTE est dépendante de cette donnée mais vous pouvez aisément la modifier selon votre propre barème).

ETAPE 4



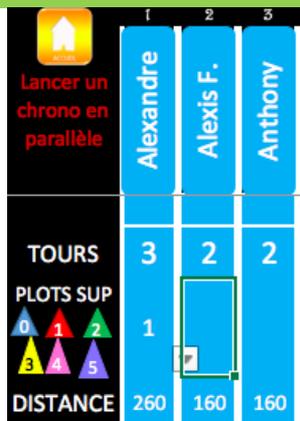
Cliquer sur Chrono (en fait il indique l'heure) donc lancer un chrono en parallèle (possibilité d'intégrer un chrono dans excel mais fait ramer l'application)
 Cliquer ensuite sur chaque élève lorsqu'il passera devant vous. Les temps s'incrémentent au fur et à mesure et un bip se fait entendre à chaque pression sur le prénom (monter le son).

ETAPE 5



Cliquer sur le STOP correspondant à l'élève à chaque fois qu'il s'arrête avant la fin de la course. (-1 arrêt nécessite de se placer sur l'arrêt de l'élève correspondant pour lui enlever un arrêt)

ETAPE 6



A la fin de la course on peut aussi rajouter des plots supplémentaires en se plaçant dans la case de l'élève et en cliquant sur le nombre de plots sup. Une donnée de validation est aussi présente pour ne pas utiliser les petites balises.

ETAPE 7



On peut à la fin de la course consulter les temps de passage, les temps au tour, la vitesse moyenne, la distance parcourue, les bonus attribués (le barème peut aussi être modifié), et enfin la note obtenue (voir la formule correspondante pour la modifier si besoin). En bas il y a aussi le tour le plus lent et le plus rapide.

ETAPE 8

Enfin, ces données recueillies permettent une analyse précise de la course de chaque élève afin de réguler pour les courses suivantes. L'enseignant doit accompagner les élèves dans cette analyse. Une vidéo projection des résultats pouvant permettre à l'ensemble de la classe de voir toutes ses données aisément.

**AJUSTEMENTS POSSIBLES SELON
LE NIVEAU D'AUTONOMIE, DE COMPREHENSION ET D'ENTRAIDE DES ELEVES**

Faible autonomie : L'enseignant gère seul l'application et fait un retour aux élèves.	Grande autonomie : Un élève relève les temps de passage.
Peu d'entraide : utiliser les couleurs d'équipes pour essayer de motiver les équipes.	Beaucoup d'altruisme : Lancer un défi classe avec un bonus classe si une distance est atteinte.
Difficulté de compréhension : Centrer les élèves sur les indicateurs importants : temps au tour, nombre d'arrêt.	Compréhension aisée : Chaque élève peut analyser sa course selon des critères définis par l'enseignant.

**AJUSTEMENTS POSSIBLES SELON
LE MATERIEL DISPONIBLE**

1 écran mobile (1 ordi ou 1 tablette)	2 écrans mobiles (2 ordis, 1 tablette + 1 ordi, 2 tablettes)	4 tablettes et +
Si vous n'avez pas d'ordi mais une tablette, il est possible d'utiliser l'appli mais sans les MACROS (bouton Chrono, RENOMMER FORMES, RAZ Inconvénients : moins rapide donc difficulté pour l'enseignant de rentrer toutes les données à chaque passage des élèves. Peut donc servir à relever ensuite les temps pour effectuer les calculs automatiques de vitesse, points...	On utilise 2 ordi en parallèle pour avoir moins d'élèves à gérer.	4 observateurs avec tablettes qui peuvent s'occuper d'une équipe de 6

LIENS DE TELECHARGEMENT DE LA (LES) RESSOURCE(S)

Nom	OS	Lien de téléchargement
EXCEL	Windows-Mac	
EXCEL pour tablette	iOS-Androïd-Windows	
DEMI-FOND-CHRONO TOUR	iOS-Androïd-Windows	ac.mick.eps.wordpress.com

PRE REQUIS TECHNIQUES D'UTILISATION DU NUMERIQUE

Pour l'enseignant	Pour l'élève
-------------------	--------------

<p>Comprendre le fonctionnement de l'appli décrit ci-dessus. Utiliser à minima Excel, pour entrer du texte, une formule. Comprendre les données de validation (Liste déroulante avec petit triangle lorsqu'on clic sur une cellule).</p> <p>En + : Comprendre le fonctionnement d'une Macro (ensemble de calculs automatisés qui ne fonctionnent que sur ordi ou ordi hybride (donc pas sur tablette).</p>	<p>Comprendre ou cliquer. Savoir lire des chiffres dans un tableau à double entrée.</p> <p>Comprendre les liens hypertextes et les données de validation</p>
--	--

LES PLUS VALUES			
Pour l'élève		Pour l'enseignant	
Acteur de son apprentissage	+++	Permettre un retour rapide aux élèves	+++
Compréhension facilitée	+	Mutualiser les ressources	/
Visualisation simplifiée des problèmes	+	Multiplier les ressources	/
Développement du regard critique	+	Faciliter l'apprentissage	+
Accroître la motivation	++	Faciliter les échanges entre enseignants et élèves	++
Mettre en activité	++	Favoriser la continuité pédagogique entre les séances	++
Impulser l'autonomie	+	Assurer un suivi des progrès des élèves	+
Bénéficier d'un apprentissage individualisé	+++		
S'autoévaluer ou être évalué différemment	+++		
Connaissance immédiate des résultats	+++		

RELATIONS ENTRE LE SCENARIO PEDAGOGIQUE ET LES PROGRAMMES		
Socle commun 2016	Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer	
	Domaine 2 : Les méthodes et outils pour apprendre	
	Domaine 3 : La formation de la personne et du citoyen	
	Domaine 4 : Les systèmes naturels et les systèmes techniques	
	Domaine 5 : Les représentations du	

	monde et l'activité humaine	
Programmes EPS		

LIMITES AUX PROPOSITIONS

Application qui ne fonctionne efficacement que sur ordi. Bien cliquer sur Ctrl+S après avoir renommé les formes pour éviter un bug récurrent. Limité à 24 élèves et 15 tours : nécessite un peu de programmation de macro pour augmenter le nombre d'élèves et de tours (pas compliqué, vous pouvez me le demander en cliquant sur le lien en page d'accueil).



SOMMAIRE

RELAIS-COACH

S'entraîner autrement



APSA- Niveau	OBJECTIFS	TYPE DE CLASSE
RELAIS N3-N4 (DNB)	Relever les performances des élèves. Analyser une transmission. Chronométrer différemment. Noter en direct. Faciliter l'auto-organisation des élèves.	CAP-BEP BAC PRO (DNB en +)

AUTEUR	ETABLISSEMENT
Mickaël DA COSTA mickael.da-costa@ac-lyon.fr	LP Les CANUTS VAULX EN VELIN

MATERIELS NECESSAIRES	LOGICIELS / APPLICATIONS NECESSAIRES
1 tablette peut suffire. 2 c'est mieux.	<p>VIDEO DELAY - SPRINTTIMER - RELAIS COACH via EXCEL Equivalent ANDROID : Video Coach et Beam Trainer</p>

RESUME DU SCENARIO PEDAGOGIQUE

En début de cycle les élèves réalisent des perfs sur 50m. Puis des courses en 2 contre 1 avec analyse de la transmission pour déterminer les « pieds » qui faciliteront le départ du relayeur. Ils analysent leur prestation grâce à la vidéo et des critères définis par l'enseignant. Ils peuvent se noter en direct. Ils apprennent à chronométrer autrement avec Sprint Timer

INTERET SPECIFIQUE DU NUMERIQUE EDUCATIF DANS CE SCENARIO PEDAGOGIQUE ET AILLEURS

Le numérique permet dans cette situation de relever les performances des élèves en les chronométrant autrement avec sprint timer qui permet d'obtenir un temps précis et une image du finish. Les élèves peuvent analyser leur transmission grâce à une analyse vidéo en différé et avec des critères définis. LA note peut être mise en direct en entrant les temps de course et l'analyse de l'échauffement et des transmissions soit par l'enseignant soit par les élèves eux-mêmes.

ORGANISATION PEDAGOGIQUE DE LA CLASSE ET EVOLUTION DU SCENARIO PEDAGOGIQUE

Un départ avec plusieurs couloirs est matérialisé. Des plots indiquent les zones d'élan, de transmission, d'arrivée. Une tablette peut être placée au niveau de la zone de transmission et une à l'arrivée pour le temps. Les élèves courent, chronomètrent, analysent avec l'aide l'enseignant. Ils s'auto-organisent pour passer suffisamment de fois (selon un barème qui peut être défini par l'enseignant)

ETAPE 1



Accueil : renvoi à la page d'accueil de l'appli



Appel : Permet d'accéder au fichier d'Appel



DEBUT : permet d'RELAISe modifier les données



Perfs
50m

Perfs 50 m : permet de relever les perfs des élèves sur 50m



2c1 : permet de réaliser des courses en 2c1



JUGE : permet d'analyser une transmission, relever les « pieds »



Accéder aux référentiels



NOTE EN DIRECT



Noter en direct une des équipes formées (De 1 à 6)

D'autres fonctions sont dispos mais non décrites dans ce scénario.

ETAPE 2

Classe	Meilleure perf / 50m	Note /5	50 m	50 m
Alexandre	7,5	2,5	7,5	
Alexis F.		perf?		
Anthony	7,7	2		
Christian		perf?		
Claudine		perf?		
Emmanuel		perf?		

Perfs
50m

Cliquer . Choisissez une classe et un niveau de pratique. Puis noter les performances des élèves sur 50m. La meilleure



perf sera calculée automatiquement. Utiliser

pour

chronométrer autrement (voir TUTO). Votre chrono classique suffit aussi ;)

ETAPE 3

CLASSE	STAGE	2	contre	1	Perfs 50m	JUGE
RELAI	2x25 m			SPRINTEUR	50 m	
1	Alexandre Alexis F.	6,1		Anthony	7,7	
2						
3						
4						
5						
6						

CLASSE	STAGE	RELAIS 2x25 ou 2x50m				Perfs	2c1
JUGE	Relayé observé	Relayeur observé	MARQUES	Nb de pieds	TRANSMISSION	POSTES	
Alexandre	Jennyline	Suleyman	respectées	17	Ratée	aucune position	
basile							
Boubou							
brice							
cécé							
Cyri							
Franck			inadaptées			Capable d'occuper 2 postes	
Iudo			aucune		Ratée	aucune position	
Mich							
momo							
podg							

Réaliser des **2c1** en relevant les performances des élèves. Cette fonction peut être utilisée à l'arrivée en parallèle de l'analyse de la transmission **JUGE Transmission** qui peut être filmée grâce à



avec un retour vidéo en différé (toutes autres appli d'analyse vidéo est utilisable : Coach'eyes, slowMo, Quick Coach,..)

Un élève du groupe est désigné JUGE de transmission ou c'est les relayeurs eux-mêmes qui s'analysent. L'analyse de la transmission se fait selon 3 critères : **MARQUES, TRANSMISSION – POSTES** (pour plus tard). On indique donc le juge, les relayeurs et on choisit le critère dans la colonne correspondante. Si les pieds sont calculés, indiquer les ici pour permettre une mémorisation de ceux-ci au regard de la qualité de la transmission. On règle son relais suivant selon ces informations pour progresser

ETAPE 4

CLASSE	STAGE	Perfs	2c1	JUGE	Cycle	N3	N4	N3	F
Coureur	Coureur 1	Coureur 2	Coureur 3	Coureur 4	4x50m(1)	4x50m(2)			
Prénoms	Nathalie	Alexandre	Nathalie	Alexandre					
Temps	10,3	7,5	10,3	7,5	22,2	39,3			
	Somme théorique des 4x50m				35,6				
	Temps cumulés des 2 4x50m				61,5				
	Indice de transmission				-13,4	3,7			
Transmission valide	Devoir contrôler comment par les relayeurs de relever les performances								
Préparation et récupération après effort	Échauffement léger, exercices légers de renforcement, 200 m de bloc de défoulement de jambes. Pas de récupération après les efforts.								
Note de perf collective /5	5								
Indice de transmission /5	5								
Note de perf individuelle /5	0,5	5	0,5	5					
Transmission valide /2,5	2,5	#N/A	#N/A	#N/A					
Préparation et récupération après effort /2,5	1	#N/A	#N/A	#N/A					
NOTE FINALE /20	14	#N/A	#N/A	#N/A					



Cliquer sur **NOTE EN DIRECT** pour mettre une note en direct. Les meilleures perfs sur 50 m sont inscrites automatiquement. Il faut indiquer les temps des 2 4x50 m réalisés par équipe. Et évaluer les transmissions et échauffement pour avoir une note complète / 20

ETAPE 5

ETAPE 6

ETAPE 7

ETAPE 8	

AJUSTEMENTS POSSIBLES SELON LE NIVEAU D'AUTONOMIE, DE COMPREHENSION ET D'ENTRAIDE DES ELEVES	
Faible autonomie : L'enseignant gère seul l'application et fait un retour aux élèves.	Grande autonomie : Les élèves s'auto-organisent pour chronométrer, juger et courir.
Peu d'entraide : Les équipes restent entre elles pour chronométrer, juger,...	Beaucoup d'altruisme : Une équipe observe et chronomètre une autre
Difficulté de compréhension : Les applis utilisées sont toujours les mêmes. Sprint Timer est utilisé manuellement ou remplacée par un chrono classique L'analyse de la transmission et le relevé des pieds se fait avec l'enseignant.	Compréhension aisée : Chaque élève peut analyser sa course selon des critères définis par l'enseignant.

AJUSTEMENTS POSSIBLES SELON LE MATERIEL DISPONIBLE		
1 écran mobile (1 ordi ou 1 tablette)	2 écrans mobiles (2 ordis, 1 tablette + 1 ordi, 2 tablettes)	4 tablettes et +
Une tablette suffit pour relever les perfs, juger et noter. Un chrono traditionnel sera utilisé. L'application vidéo est utilisée sans relever des critères. Ou un double clic est effectuée pour basculer d'EXCEL vers l'appli Spint timer ou Video Delay.	Une tablette pour relever les données. Une autre pour chronométrer et/ ou filmer	1 tablette par équipe avec répartition autonome des rôles : relayeurs, juge, chronométreur, starter, .. (voir l'appli à l'intérieur)

LIENS DE TELECHARGEMENT DE LA (LES) RESSOURCE(S)		
Nom	OS	Lien de téléchargement
EXCEL	Windows-Mac	
EXCEL pour tablette	iOS-Android-Windows	
RELAIS- COACH	iOS-Android-Windows	ac.mick.eps.wordpress.com

PRE REQUIS TECHNIQUES D'UTILISATION DU NUMERIQUE

Pour l'enseignant	Pour l'élève
<p>Comprendre le fonctionnement de l'appli décrit ci-dessus. Utiliser à minima Excel comprendre les données de validation (Liste déroulante avec petit triangle lorsqu'on clic sur une cellule).</p> <p>L'application Sprinttimer nécessite de maîtriser les différentes manières de l'utiliser (chrono auto ou manuel, angle d'approche, déclenchement de la vidéo, relever des perfs) voir Tuto</p> <p>Video delay se lance et fonctionne facilement : balayer à droite ou à gauche pour créer un décalage temporel de la vidéo. Balayer pour revenir au temps présent ou en arrière.</p>	<p>Comprendre où cliquer. Comprendre les termes utilisés dans la tablette : transmission, pieds, marques, ...</p> <p>Nécessite une connaissance progressive des utilisations possibles de sprint timer. Un accompagnement dès la 1^{ère} séance est nécessaire pour ensuite les rendre autonome dessus.</p> <p>Comprendre les liens hypertextes et les données de validation</p>

LES PLUS VALUES

Pour l'élève		Pour l'enseignant	
Acteur de son apprentissage	++	Permettre un retour rapide aux élèves	+++
Compréhension facilitée	+	Mutualiser les ressources	/
Visualisation simplifiée des problèmes	+	Multiplier les ressources	/
Développement du regard critique	+++	Faciliter l'apprentissage	++
Accroître la motivation	++	Faciliter les échanges entre enseignants et élèves	++
Mettre en activité	++	Favoriser la continuité pédagogique entre les séances	+++
Impulser l'autonomie	+	Assurer un suivi des progrès des élèves	+++
Bénéficier d'un apprentissage individualisé	++		
S'autoévaluer ou être évalué différemment	+++		
Connaissance immédiate des résultats	+++		

RELATIONS ENTRE LE SCENARIO PEDAGOGIQUE ET LES PROGRAMMES

Socle commun 2016	Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer	
	Domaine 2 : Les méthodes et outils pour apprendre	

	Domaine 3 : La formation de la personne et du citoyen	
	Domaine 4 : Les systèmes naturels et les systèmes techniques	
	Domaine 5 : Les représentations du monde et l'activité humaine	
Programmes EPS		

LIMITES AUX PROPOSITIONS

L'application Sprint timer demande un temps de compréhension parfois long avec certaines classes. Nécessite une manipulation dès la 1^{ère} séance. D'autres situations peuvent être intégrées à l'appli pour correspondre avec votre pratique. L'utilisation de la partie auto-organisation est parfois compliquée à mettre en place dans les classes peu autonome mais finie par fonctionnement en persévérant et en évaluant l'autonomie des élèves pour les mettre au travail.



SOMMAIRE

ESCALADE – PERMIS SUIVI

Obtenir son permis et le garder



APSA- Niveau	OBJECTIFS	TYPE DE CLASSE
ESCALADE	Faire passer un permis de grimper et d'assurer aux élèves. Suivre les voies réalisées par les élèves. Noter en direct	CAP-BEP BAC PRO
N3-N4		

AUTEUR	ETABLISSEMENT
Mickaël DA COSTA mickael.da-costa@ac-lyon.fr	LP Les CANUTS VAULX EN VELIN

MATERIELS NECESSAIRES	LOGICIELS / APPLICATIONS NECESSAIRES
1 tablette	  ESCALADE- PERMIS SUIVI via EXCEL

RESUME DU SCENARIO PEDAGOGIQUE

Les élèves passent leur permis d'assurer et de grimper lors des premières séances. Lorsqu'ils l'obtiennent ils ont 6 points qu'ils peuvent perdre si les règles de sécu ne sont pas respectées. Tout au long du cycle ils relèvent les voies réalisées et assurées. En fin de cycle un bilan automatique est fourni à chacun et une note en direct peut être mise.

INTERET SPECIFIQUE DU NUMERIQUE EDUCATIF DANS CE SCENARIO PEDAGOGIQUE ET AILLEURS

Le suivi des performances est idéal pour accroître la motivation et situer les progrès des élèves. Le permis visible les incite à être vigilant. L'onglet SECU permet aux absents ou autres de se former avec l'aide la tablette et de faire vérifier ensuite par l'enseignant. La note en direct est très pratique et l'évaluation du cycle crée tente d'augmenter les efforts fournis.

ORGANISATION PEDAGOGIQUE DE LA CLASSE ET EVOLUTION DU SCENARIO PEDAGOGIQUE

Les élèves par groupe de 2 ou 3 réalisent des voies et assurent. A la fin de chaque voie réalisée (quelque soit la distance grimpée), les élèves valident leur réalisation en autonomie (surveillée). Ils consultent leur bilan actualisé en direct et peuvent se noter facilement.

ETAPE 1



Accueil : renvoi à la page d'accueil de l'appli



Appel : Permet d'accéder au fichier d'Appel



DEBUT : permet d'RELAISe modifier les données



Passer son permis et valider les voies. Consulter son bilan



SECU : permet de revoir les règles de sécu. Les techniques d'assurage, d'encordement...



Accéder aux référentiels

ETAPE 2

STAGE	VALIDER VOTRE PERMIS EN 1er							POINTS du PERMIS	
	PERMIS DE GRIMPER	PERMIS D'ASSURER							
REFE	SECU	Voies d'équipier	Motud B	Communiqué	S'équipier	Concentré	4 temps	Rappel	
1	Alexandre	oui							0
2	Alexis F.								0
3	Anthony								0
4	Christian								0
5	Claudine								0

Les élèves valident leur permis selon des critères définis par l'enseignant. Une fois obtenu ils ont 6 points sur leur permis (qu'ils peuvent perdre selon leur attitude)

ETAPE 3

STAGE	Niveau	Nombre de voies assurées	SEANCE 1-VOIES REALISEES								VOIES ASSUREES	
			Hauteur validee	Hauteur validee	Hauteur validee	Hauteur validee	Hauteur validee	Hauteur validee	Hauteur validee	Hauteur validee		
1	SECU	0	1									
2	Alexandre	0	da									
3	Alexis F.	0										
4	Anthony	0										
5	Christian	0										
6	Claudine	0										

Lorsqu'ils tentent une voie ou assurent ils l'indiquent sur la tablette en précisant le n° de voie, sa cotation, sa couleur et la hauteur grimpée. L'assureur indique aussi le nombre de voie assurée.

ETAPE 4

EVALUATION / COCIS	Nombre de séances réalisées		Points restants sur les points		Nombre de voies moyen réalisées par séance		Hauteur grimpée		Nombre de voies assurées		NOTE /20
	2	% / 2pts	0	0	0	0	0	0	0	0	
1	50%	0,5	0	0	0	0	0	0	0	0	0,5
0	0%	0	0	0	####	##	0	0	0	0	###
0	0%	0	0	0	####	##	0	0	0	0	###
0	0%	0	0	0	####	##	0	0	0	0	###
0	0%	0	0	0	####	##	0	0	0	0	###
0	0%	0	0	0	####	##	0	0	0	0	###
0	0%	0	0	0	####	##	0	0	0	0	###

Ils peuvent à tous moments consulter le bilan actualisé automatiquement au fil des séances

ETAPE 5



SECU

Dans la page SECU, les élèves peuvent revoir des informations essentielles sur la sécurité et les techniques. Un élève en retard peut donc apprendre en autonomie,...

ETAPE 6

STAGE	Niveau	REFERENTIEL	Coordination de l'action grimpeur/ assureur.		Coordination des actions assureur/grimpeur.		NOTE /20
			Voies validées pts /24	Critères pts /3	Critères pts /3	pts /3	
Alexandre	N4		#N/A				##
Alexis F.			#N/A				##
Anthony			#N/A				##
Christian			#N/A				##
Claudine			#N/A				##
Emmanuel			#N/A				##
Eric			#N/A				##
Fred			#N/A				##

Une note peut être mise en direct en choisissant le niveau de pratique N3 ou N4

ETAPE 7

ETAPE 8

AJUSTEMENTS POSSIBLES SELON LE NIVEAU D'AUTONOMIE, DE COMPREHENSION ET D'ENTRAIDE DES ELEVES

<p>Faible autonomie : Les élèves remplissent sous couvert de l'enseignant.</p>	<p>Grande autonomie : Les élèves s'auto-organisent pour grimper, assurer et relever leur perf</p>
<p>Peu d'entraide : Les partenaires sont stables et c'est l'élève qui valide pour lui</p>	<p>Beaucoup d'altruisme : Les partenaires varient (tenant compte du poids) et un autre élève peut valider pour les autres.</p>
<p>Difficulté de compréhension : L'appli est détaillée et précisée à plusieurs reprises. Démontrer les contenus de sécu à chaque fois.</p>	<p>Compréhension aisée : Les élèves s'entraident avec ou sans la tablette. Ils consultent leur résultats et cherchent à se dépasser</p>

AJUSTEMENTS POSSIBLES SELON LE MATERIEL DISPONIBLE

1 écran mobile (1 ordi ou 1 tablette)	2 écrans mobiles (2 ordis, 1 tablette + 1 ordi, 2 tablettes)	4 tablettes et +
Une tablette suffit	Une 2 ^{ème} tablette peut être utilisée pour consulter un diaporama permettant de visionner des vidéos qui expliquent comment réussir certaines voies. Des vidéos des techniques sont visibles. Une vidéo projection de forme peut être utilisé pour préciser des voies, induire des comportements	Par équipe de 3, des relever de prises main/prises pieds et autres données peuvent être effectuées en parallèle. D'autres applis pourraient donc être utilisés selon les besoins (ESCALADE BUMP sur Android,...)

LIENS DE TELECHARGEMENT DE LA (LES) RESSOURCE(S)

Nom	OS	Lien de téléchargement
EXCEL	Windows-Mac	
EXCEL pour tablette	iOS-Androïd-Windows	
ESCALADE – PERMIS SUIVI	iOS-Androïd-Windows	ac.mick.eps.wordpress.com

PRE REQUIS TECHNIQUES D'UTILISATION DU NUMERIQUE

Pour l'enseignant	Pour l'élève
-------------------	--------------

Comprendre le fonctionnement de l'appli décrit ci-dessus. Utiliser à minima Excel comprendre les données de validation (Liste déroulante avec petit triangle lorsqu'on clic sur une cellule).	Comprendre où cliquer. Comprendre les termes utilisés dans la tablette notamment dans l'onglet de SECU. Manipuler avec précision et douceur. Comprendre les liens hypertextes et les données de validation
---	---

LES PLUS VALUES			
Pour l'élève		Pour l'enseignant	
Acteur de son apprentissage	+++	Permettre un retour rapide aux élèves	+
Compréhension facilitée	+	Mutualiser les ressources	/
Visualisation simplifiée des problèmes	+	Multiplier les ressources	/
Développement du regard critique	+	Faciliter l'apprentissage	+
Accroître la motivation	+++	Faciliter les échanges entre enseignants et élèves	+
Mettre en activité	+++	Favoriser la continuité pédagogique entre les séances	+++
Impulser l'autonomie	++	Assurer un suivi des progrès des élèves	+++
Bénéficier d'un apprentissage individualisé	+		
S'autoévaluer ou être évalué différemment	+++		
Connaissance immédiate des résultats	+		

RELATIONS ENTRE LE SCENARIO PEDAGOGIQUE ET LES PROGRAMMES		
Socle commun 2016	Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer	
	Domaine 2 : Les méthodes et outils pour apprendre	
	Domaine 3 : La formation de la personne et du citoyen	
	Domaine 4 : Les systèmes naturels et	

	les systèmes techniques	
	Domaine 5 : Les représentations du monde et l'activité humaine	
Programmes EPS		

LIMITES AUX PROPOSITIONS

Les allers retours mur tablette peuvent être réguliers. Un moment pour valider peut donc être instauré. La tablette doit être placée à un endroit pertinent pour éviter les regroupements trop près du mur. L'autonomie doit être à minima correcte et l'enseignant doit vérifier que les élèves ne modifie par les valeurs de leurs camarades par exemple ou ne se rajoute pas des points (une sanction est prévue pour ce genre de comportement).



SOMMAIRE

CO - CARTAS

Suivre les parcours des élèves



APSA- Niveau	OBJECTIFS	TYPE DE CLASSE
CO	Faire passer un permis de grimper et d'assurer aux élèves. Suivre les voies réalisées par les élèves. Noter en direct	CAP-BEP BAC PRO
N3-N4		

AUTEUR	ETABLISSEMENT
Mickaël DA COSTA mickael.da-costa@ac-lyon.fr	LP Les CANUTS VAULX EN VELIN

MATERIELS NECESSAIRES	LOGICIELS / APPLICATIONS NECESSAIRES

1 ordi pour l'appli
(1 smartphone par équipe pour utiliser
les flash codes)



CO-CARTAS via



EXCEL



QR READER
ou autre similaire

RESUME DU SCENARIO PEDAGOGIQUE

L'enseignant relève les parcours ou balises choisis par les élèves. Ils relèvent les temps de départ et d'arrivée. Ils contrôlent les cartons et balises trouvées par les élèves. Ils analysent leur course avec eux. Les élèves flashe des codes

INTERET SPECIFIQUE DU NUMERIQUE EDUCATIF DANS CE SCENARIO PEDAGOGIQUE ET AILLEURS

Assurer le suivi facilement des élèves. Permettre une analyse des différentes courses. Assurer le suivi du travail tout au long du cycle.
Trouver des balises autrement. Concevoir des parcours originaux.

ORGANISATION PEDAGOGIQUE DE LA CLASSE ET EVOLUTION DU SCENARIO PEDAGOGIQUE

L'enseignant au poste de départ relève les parcours ou balises choisies par les élèves. Il le chrono à leur départ et l'arrête à leur retour pour corriger et analyser le parcours. Les élèves flashent des codes qui leur permet d'accéder à des cartes, du texte, des images ou d'envoyer un sms à l'enseignant pour lui indiquer leur progression.

ETAPE 1



-  **Accueil** : renvoi à la page d'accueil de l'appli
-  **Appel** : Permet d'accéder au fichier d'Appel
-  **DEBUT** : permet d'ARRÊTER modifier les données
-  **Relever les départs-arrivées, parcours des élèves**
-  **Carte numérisée du jour (peut être dupliqué)**
-    **Accéder aux référentiels**

ETAPE 2

EQUIPE 1	DEPART 9:50	A 22:18	Durée : 12:28:03					
Alexandre	Parcours 1a							
	Balises prévues	1	2	3				
	voir numéros des balises trouvées							
	Balises CM	1	4	7				
	Points	0	0	0				

Les élèves choisissent un parcours ou des balises.
L'enseignant les relève et indique le départ.

ETAPE 3



Les élèves flashent le 1^{er} flashcode correspondant à leur parcours puis tentent de le réussir.

ETAPE 4



Au retour des élèves, l'enseignant peut choisir l'équipe de retour et noter leur arrivée ainsi que les balises effectivement trouvées.

ETAPE 5



Il peut choisir un parcours pour vérifier les poinçons et afficher ou masquer les réponses (numéros des balises sur la carte mère)

ETAPE 6

La suite au stage CO

ETAPE 7

ETAPE 8

**AJUSTEMENTS POSSIBLES SELON
LE NIVEAU D'AUTONOMIE, DE COMPREHENSION ET D'ENTRAIDE DES ELEVES**

Faible autonomie : Les parcours sont donnés par l'enseignant selon le niveau	Grande autonomie : Les élèves relèvent eux-mêmes toutes les balises à trouver
Peu d'entraide : Les partenaires sont stables	Beaucoup d'altruisme : Les partenaires varient régulièrement et un tutorat est mis en place
Difficulté de compréhension : Les balises se trouvent à des niveaux de difficulté simple. Les élèves reviennent régulièrement vers le prof	Compréhension aisée : Les parcours et consignes de + en + difficile.

AJUSTEMENTS POSSIBLES SELON LE MATERIEL DISPONIBLE

1 écran mobile (1 ordi ou 1 tablette)	2 écrans mobiles (2 ordis, 1 tablette + 1 ordi, 2 tablettes)	4 tablettes et +
1 ordi suffit. Une tablette peut être aussi utilisé mais il faudra rentrer les temps et balise en utilisant les données de validation	Un élève dispensé pourrait s'occuper d'un groupe	Avec les smartphones des élèves on peut utiliser d'autres appli notamment avec le GPS, ou permettre de construire ou consulter sa carte numériquement avec cette appli. L'utilisation des flashcode nécessite les smartphone sinon carte traditionnelle

LIENS DE TELECHARGEMENT DE LA (LES) RESSOURCE(S)

Nom	OS	Lien de téléchargement
EXCEL	Windows-Mac	
EXCEL pour tablette	iOS-Android-Windows	
CO - CARTAS	iOS-Android-Windows	ac.mick.eps.wordpress.com

PRE REQUIS TECHNIQUES D'UTILISATION DU NUMERIQUE

Pour l'enseignant	Pour l'élève
Comprendre le fonctionnement de l'appli décrit ci-dessus. Utiliser à minima Excel comprendre les données de validation (Liste déroulante avec petit triangle lorsqu'on clic sur une cellule). En + : Comprendre le fonctionnement d'une Macro (ensemble de calculs automatisés qui ne fonctionnent que sur ordi ou ordi hybride (donc pas sur tablette).	Savoir utiliser l'application QR reader : on flashe le code en le visant avec l'appareil photo de son smartphone. Avoir internet. Lire une carte Comprendre les liens hypertextes et les données de validation

LES PLUS VALUES			
Pour l'élève		Pour l'enseignant	
Acteur de son apprentissage	+	Permettre un retour rapide aux élèves	+++
Compréhension facilitée	+	Mutualiser les ressources	/
Visualisation simplifiée des problèmes	+	Multiplier les ressources	/
Développement du regard critique	+	Faciliter l'apprentissage	+
Accroître la motivation	+++	Faciliter les échanges entre enseignants et élèves	++
Mettre en activité	+++	Favoriser la continuité pédagogique entre les séances	+++
Impulser l'autonomie	++	Assurer un suivi des progrès des élèves	+++
Bénéficier d'un apprentissage individualisé	+		
S'autoévaluer ou être évalué différemment	+++		
Connaissance immédiate des résultats	+		

RELATIONS ENTRE LE SCENARIO PEDAGOGIQUE ET LES PROGRAMMES		
Socle commun 2016	Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer	
	Domaine 2 : Les méthodes et outils pour apprendre	
	Domaine 3 : La formation de la personne et du citoyen	
	Domaine 4 : Les systèmes naturels et les systèmes techniques	
	Domaine 5 : Les représentations du monde et l'activité humaine	
Programmes EPS		

LIMITES AUX PROPOSITIONS

L'ordi est nécessaire pour utiliser efficacement l'appli. Les parcours, flashcode et cartes doivent être préparés en avance et bien organisés pour éviter les dysfonctionnements.



SOMMAIRE

CIRQUE - NUMERO

Valider un max de figures



APSA- Niveau	OBJECTIFS	TYPE DE CLASSE
Cirque	Valider et suivre l'ensemble des figures maîtrisées par un groupe donné	Toutes
Tous		

AUTEUR	ETABLISSEMENT
Mickaël DA COSTA mickael.da-costa@ac-lyon.fr	LP Les CANUTS VAULX EN VELIN

MATERIELS NECESSAIRES	LOGICIELS / APPLICATIONS NECESSAIRES
<p>1 tablette / troupe 1 tablette pour le diapo (ou bascule entre les 2 applis) en option : 1 vidéo projecteur pour visionner en grand écran les figures.</p> <p>Une tablette unique peut être utilisé pour recenser l'ensemble des scènes et numéro avec des temps de conception définis par groupe. Elle peut aussi recenser l'ensemble des figures de la classe (à finaliser)</p>	 <p>CIRQUE - NUMERO EXCEL</p>  <p>CIRQUE FIGURES POWERPOINT - KEYNOTE</p>

RESUME DU SCENARIO PEDAGOGIQUE

Les élèves consultent des figures en autonomie selon des ateliers ou les instruments qui les intéresse. Ils valident les figures réussies 3 fois de suite et tentent d'en valider un maximum.

INTERET SPECIFIQUE DU NUMERIQUE EDUCATIF DANS CE SCENARIO PEDAGOGIQUE ET AILLEURS

Assurer le suivi facilement des élèves. Construire son numéro, sa scène,...

ORGANISATION PEDAGOGIQUE DE LA CLASSE ET EVOLUTION DU SCENARIO PEDAGOGIQUE

Les élèves sont répartis par instrument ou par groupe à différents endroits du gymnase (divisé en 4) La tablette au centre de la salle permet de valider les figures réussies. Celle branchée au vidéoprojecteur permet de consulter de nouvelles figures en autonomie.

ETAPE 1



Accueil : renvoi à la page d'accueil de l'appli



Appel : Permet d'accéder au fichier d'Appel



DEBUT : permet de modifier les données



Permet de construire son numéro selon un cadre défini par l'enseignant



Permet de dessiner sa scène



Permet de juger une autre troupe selon des critères définis par l'enseignant.



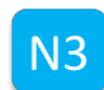
Valider des figures de jonglage



Valider des figures d'équilibre



Recenser toutes les figures validées



Accéder aux référentiels

ETAPE 2



Le diaporama permet de visionner la réalisation d'une figure en cliquant sur un instrument de jonglage ou engin d'équilibre et en navigant à souhait dans le document.

ETAPE 3



Cliquer sur  pour indiquer les prénoms des circassiens de la troupe

ETAPE 4

Numero figure	1	2	3	4	5	6	7	8
COTATION	1	1	2,5	3	3	3	3,5	3,5
FIGURE	1 Balle à travers 1 cerceau	1 Balle main G et main D	2 balles Fontaine	2 Balles cascade	2 Balles Cascade + Frappe		2 balles dans une main- colonne	1 Balle dans le dos
1 ou 2 BALLEES								
Alexandre								
Gwen								
Alexandre								
Emmanuel								
Marc-Antoine								
Nico Podu								

JONGLAGE

Les élèves consultent les figures sur le diaporama et les valident sur la fiche JONGLAGE

EQUILIBRE

il en est de même avec les figures d'équilibre

ETAPE 5

EXPLOITS DE :	Alexandre	Gwen	Alexandre	Emmanuel	Marc-Antoine	Nico Podu	JONGLAGE	EQUILIBRE	FIGURES VALIDEES
Alexandre									
Gwen									
Alexandre									
Emmanuel									
Marc-Antoine									
Nico Podu									

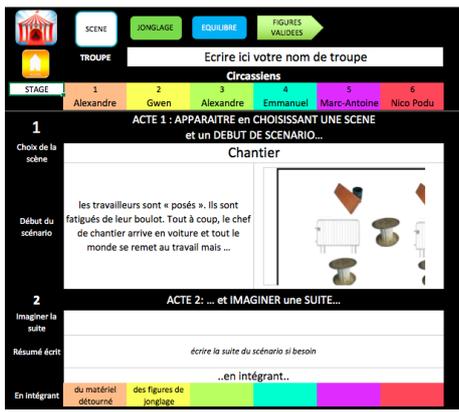
FIGURES VALIDEES

Consulter ensuite toutes les figures validées pour connaître son panel technique

ETAPE 6

Ils représentent la scène avec le matériel qu'ils vont utiliser.

ETAPE 7



Construisent les différentes parties de leur numéro selon le cadre défini par l'enseignant

ETAPE 8

Classe		JUGES					
STAGE		Alexis F.	Claudine				
Circassiens							
		TROUPE 1	TROUPE 2	TROUPE 3	TROUPE 4	TROUPE 5	TROUPE 6
ACTE 1 : APPARAÎTRE en CHOISISANT UNE SCENE et un DEBUT DE SCENARIO...							
1	Choix de la scène Début du scénario respecté	Chantier	oui				
ACTE 2: ... et IMAGINER une SUITE...							
2	Qualité de la suite	Banale					
REFRAIN : le scénario doit comprendre une formation à plusieurs							
3	Coordonné?	oui					
Originalité		oui					
Procédés chorégraphiques		UNISSON					
		CASCADE					
Acte 3 : JONGLAGE INDIVIDUEL (3 figures min, 2 instruments min)							
4	Figure 1 Réalisation	3 BALLEES					
Figure 2 Réalisation		Réussi					
Figure 4 Réalisation							

Jugent la prestation des autres troupes selon des critères définis par l'enseignant

AJUSTEMENTS POSSIBLES SELON LE NIVEAU D'AUTONOMIE, DE COMPREHENSION ET D'ENTRAIDE DES ELEVES

Faible autonomie : Les figures sont choisies par l'enseignant qui les démontre	Grande autonomie : Les élèves inventent de nouvelles figures
Peu d'entraide : chacun valide sa figure	Beaucoup d'altruisme : On fait valider ses figures par ses camarades
Difficulté de compréhension : Les figures sont simplifiées, le cadre du numéro aussi.	Compréhension aisée : Le cadre peut être dépassé pour proposer autre chose

AJUSTEMENTS POSSIBLES SELON LE MATERIEL DISPONIBLE

1 écran mobile (1 ordi ou 1 tablette)	2 écrans mobiles (2 ordis, 1 tablette + 1 ordi, 2 tablettes)	4 tablettes et +
--	--	------------------

Un peu léger pour une classe à cause du risque d'attroupement. On peut choisir de faire valider les figures démontrées sur la tablette ou alors permettre de consulter les figures à réaliser et valider plus tard ou autrement.	Une tablette pour valider une pour consulter	Chaque troupe est autonome pour valider ses figures et en consulter d'autres.
--	--	---

LIENS DE TELECHARGEMENT DE LA (LES) RESSOURCE(S)		
Nom	OS	Lien de téléchargement
EXCEL	Windows-Mac	
EXCEL pour tablette	iOS-Androïd-Windows	
CIRQUE-NUMERO	iOS-Androïd-Windows	ac.mick.eps.wordpress.com

PRE REQUIS TECHNIQUES D'UTILISATION DU NUMERIQUE	
Pour l'enseignant	Pour l'élève
Comprendre le fonctionnement de l'appli décrit ci-dessus. Utiliser à minima Excel comprendre les données de validation (Liste déroulante avec petit triangle lorsqu'on clic sur une cellule).	Comprendre les liens hypertextes et les données de validation

LES PLUS VALUES			
Pour l'élève		Pour l'enseignant	
Acteur de son apprentissage	+++	Permettre un retour rapide aux élèves	+++
Compréhension facilitée	+	Mutualiser les ressources	/
Visualisation simplifiée des problèmes	+	Multiplier les ressources	++
Développement du regard critique	+++	Faciliter l'apprentissage	++
Accroître la motivation	+++	Faciliter les échanges entre enseignants et élèves	+
Mettre en activité	+++	Favoriser la continuité pédagogique entre les séances	+++
Impulser l'autonomie	+++	Assurer un suivi des progrès des élèves	+++
Bénéficier d'un apprentissage individualisé	+		
S'autoévaluer ou être évalué différemment	++		
Connaissance immédiate des résultats			

RELATIONS ENTRE LE SCENARIO PEDAGOGIQUE ET LES PROGRAMMES

Socle commun 2016	Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer	
	Domaine 2 : Les méthodes et outils pour apprendre	
	Domaine 3 : La formation de la personne et du citoyen	
	Domaine 4 : Les systèmes naturels et les systèmes techniques	
	Domaine 5 : Les représentations du monde et l'activité humaine	
Programmes EPS		

LIMITES AUX PROPOSITIONS

Le choix des figures est parfois exhaustif et ne permet pas de choix plus restreint nécessaires pour certains élèves. Les vidéos mériteraient une bande son explicative de la figure avec ralenti possible (pour plus tard peut être).



SOMMAIRE

BAD COACH



Observer pour coacher son partenaire et l'aider à faire des choix.

APSA- Niveau	OBJECTIFS	TYPE DE CLASSE
BAD	Gestion autonome d'un tournoi de poule. Relever des informations sur la manière de marquer les points pendant un match pour coacher un camarade. Analyser son match et son profil de jeu et faire des choix de contenus à travaillés	Toutes (adaptés critères d'obs)
Tous		

AUTEUR	ETABLISSEMENT
Mickaël DA COSTA mickael.da-costa@ac-lyon.fr	LP Les CANUTS VAULX EN VELIN

MATERIELS NECESSAIRES	LOGICIELS / APPLICATIONS NECESSAIRES
1 tablette pour analyser un match à un moment donné ou consulter les SA à travailler (ou une tablette par terrain pour rendre les groupes indépendants)	  BAD COACH - EXCEL

RESUME DU SCENARIO PEDAGOGIQUE

Les élèves sont coachés pendant un match. On observe la manière de marquer le point. On analyse ensuite ce match pour identifier son profil de jeu et faire un choix de contenu à travailler.

INTERET SPECIFIQUE DU NUMERIQUE EDUCATIF DANS CE SCENARIO PEDAGOGIQUE ET AILLEURS

Augmenter les informations analysables. Types de coups utilisées, zones visées, et les recenser. Permettre à l'élève de faire des choix autonomes.

ORGANISATION PEDAGOGIQUE DE LA CLASSE ET EVOLUTION DU SCENARIO PEDAGOGIQUE

Les élèves sont répartis par poule avec une tablette. Ils choisissent leur coach et s'organisent pour gérer les différents matchs et les scores.

Ils doivent réaliser une observation pour informer le camarade coaché.

L'analyse de son match et l'identification de son profil permet ensuite d'identifier les exercices à réaliser pour progresser (lors de la même séance ou pour la prochaine séance).

ETAPE 1



Accueil : renvoi à la page d'accueil de l'appli



Appel : Permet d'accéder au fichier d'Appel



DEBUT : permet de modifier les données



Permet de démarrer l'échauffement puis e mettre sa note



Permet de consulter les règles essentielles du bad

bad



démarrer un tournoi de poule



mettre en place une SA en autonomie

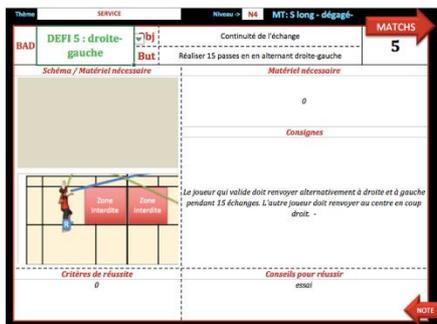


Observer le match 1

ETAPE 2

Ici on utilise une tablette par terrain mais les 3 étapes ci-dessous peuvent être centralisées sur un ordi de référence vidéo projeté. Les élèves s'échauffent

ETAPE 3



Ils mettent en place une Situation d'apprentissage en autonomie en suivant les indications données.

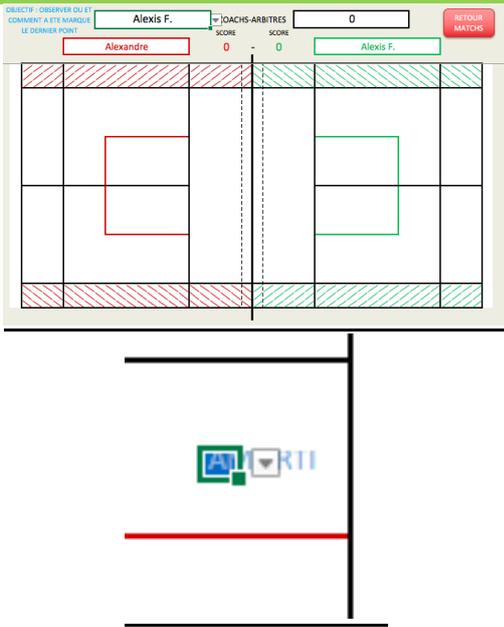
ETAPE 4

STAGE	Classement	V	PTS GAGNES	D	PTS PERDUS	REGLES DU JEU	POUR PROGRESSER
Alexandre	ème	0	0	0	0		
Alexis F.	ème	0	0	0	0		
Anthony	ème	0	0	0	0		

MATCH	Joueurs	Score	Date	Observation
MATCH 1	Alexandre, Alexis F.			
MATCH 2	Anthony	0		
MATCH 3	Alexandre			
MATCH 4	Alexis F., Anthony			
MATCH 5	0			
MATCH 6	0			
MATCH 7				
MATCH 8				

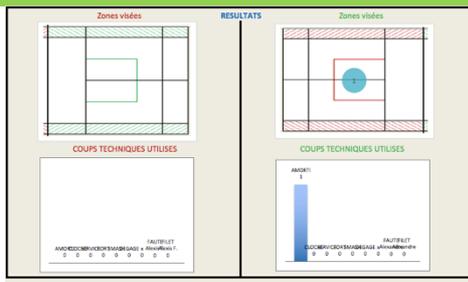
Ils organisent un tournoi de poule en définissant l'ordre des matchs ,relevant les scores puis plus tard en faisant le classement.

ETAPE 5



Le 1^{er} match démarre et le coach observe. A la fin de chaque point : il indique sur la tablette en cliquant sur le terrain où et comment a été marqué le point.

ETAPE 6



Les joueurs observés consultent leur statistiques

ETAPE 7

PROFILS DE JEU	
<p>MA TACTIQUE</p> <p>Viser le centre</p>	<p>MA TACTIQUE</p> <p>Viser le centre</p>
<p>MON POINT FORT</p> <p></p>	<p>MON POINT FORT</p> <p></p>
<p>MON POINT FAIBLE</p> <p></p>	<p>MON POINT FAIBLE</p> <p></p>
<p>Comment battre Alexis F. ?</p> <p></p>	<p>Comment battre Alexandre ?</p> <p></p>

Identifient leurs profils de jeu

ETAPE 8

CHOIX DE LA SITUATION A TRAVAILLER POUR AMELIORER ...

MA TACTIQUE	MA TACTIQUE
<p>Viser le centre N1</p> <p>Un pied bloqué sur le tapis</p> <p>Un des 2 joueurs commence en étant bloqué sur le tapis (il ne peut sortir qu'un seul pied de ce tapis sinon il fait faute). Ils réalisent un match en 11 pts. Puis ils font la revanche en</p> <p>On peut interdire de sortir du tapis</p> <p>Jouer court, long, à droite et à gauche pour marquer un point</p>	<p>Viser le centre N1</p> <p>Un pied bloqué sur le tapis</p> <p>Un des 2 joueurs commence en étant bloqué sur le tapis (il ne peut sortir qu'un seul pied de ce tapis sinon il fait faute). Ils réalisent un match en 11 pts. Puis ils font la</p> <p>On peut interdire de sortir du tapis</p> <p>Jouer court, long, à droite et à gauche pour marquer un point</p>

REMEMORSE LE NOM ET CLIC POUR MIEUX COMPRENDRE LA SITUATION

Et peuvent aller plus loin en choisissant un thème de travail.

AJUSTEMENTS POSSIBLES SELON LE NIVEAU D'AUTONOMIE, DE COMPREHENSION ET D'ENTRAIDE DES ELEVES

Faible autonomie : L'enseignant accompagne l'observation et l'analyse	Grande autonomie : Les élèves se coachent aisément
Peu d'entraide : inciter à l'observation régulière et aux échanges verbaux.	Beaucoup d'altruisme : Coaching avancé
Difficulté de compréhension : Simplification des critères à observer (une x ou seulement 2 zones par ex) . C'est l'enseignant qui décide du thème de travail et de la SA à mettre en place par les élèves.	Compréhension aisée : Les élèves choisissent une SA adaptée et la mettent en place en autonomie.

AJUSTEMENTS POSSIBLES SELON LE MATERIEL DISPONIBLE

1 écran mobile (1 ordi ou 1 tablette)	2 écrans mobiles (2 ordis, 1 tablette + 1 ordi, 2 tablettes)	4 tablettes et +
On observe à tour de rôle sur un terrain dédié à cela. En parallèle les observations se font sur papier ou avec plot,... La SA à mettre en place est vidéo projetée si possible	Une tablette pour organiser le tournoi et mettre en place une SA Une pour observer	Chaque terrain a sa tablette !

LIENS DE TELECHARGEMENT DE LA (LES) RESSOURCE(S)

Nom	OS	Lien de téléchargement
EXCEL	Windows-Mac	
EXCEL pour tablette	iOS-Androïd-Windows	
BAD COACH	iOS-Androïd-Windows	ac.mick.eps.wordpress.com

PRE REQUIS TECHNIQUES D'UTILISATION DU NUMERIQUE

Pour l'enseignant	Pour l'élève
-------------------	--------------

Comprendre le fonctionnement de l'appli décrit ci-dessus. Utiliser à minima Excel comprendre les données de validation (Liste déroulante avec petit triangle lorsqu'on clic sur une cellule).	Comprendre les liens hypertextes et les données de validation
---	---

LES PLUS VALUES			
Pour l'élève		Pour l'enseignant	
Acteur de son apprentissage	+++	Permettre un retour rapide aux élèves	+++
Compréhension facilitée	+	Mutualiser les ressources	/
Visualisation simplifiée des problèmes	+	Multiplier les ressources	++
Développement du regard critique	++	Faciliter l'apprentissage	+++
Accroître la motivation	++	Faciliter les échanges entre enseignants et élèves	+
Mettre en activité	+	Favoriser la continuité pédagogique entre les séances	+++
Impulser l'autonomie	+++	Assurer un suivi des progrès des élèves	+
Bénéficier d'un apprentissage individualisé	+++		
S'autoévaluer ou être évalué différemment	++		
Connaissance immédiate des résultats	++		

RELATIONS ENTRE LE SCENARIO PEDAGOGIQUE ET LES PROGRAMMES		
Socle commun 2016	Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer	
	Domaine 2 : Les méthodes et outils pour apprendre	
	Domaine 3 : La formation de la personne et du citoyen	
	Domaine 4 : Les systèmes naturels et les systèmes techniques	
	Domaine 5 : Les représentations du	

	monde et l'activité humaine	
Programmes EPS		

LIMITES AUX PROPOSITIONS

L'observation en badminton utilisant le numérique nécessite du matériel pour que tous les élèves puissent en bénéficier en même temps. Sinon il faut organiser le gymnase pour dédié un terrain à l'observation filmée ou via une appli. Les autres terrains s'organisant plus traditionnellement.



SOMMAIRE

MUSCU CARNET

Concevoir sa séance efficacement



APSA- Niveau	OBJECTIFS	TYPE DE CLASSE
MUSCU	Concevoir une séance, un cycle complet en ayant accès en permanence à un ensemble d'informations utiles ici et en dehors du lycée.	CAP-BEP BAC PRO
N3 N4		

AUTEUR	ETABLISSEMENT
Mickaël DA COSTA mickael.da-costa@ac-lyon.fr	LP Les CANUTS VAULX EN VELIN

MATERIELS NECESSAIRES	LOGICIELS / APPLICATIONS NECESSAIRES
1 tablette pour recenser l'ensemble des infos ou 1 tablette/ smartphone pour 2 élèves. Vide projection possible si utilisation d'un seul écran mobile	  MUSCU CARNET - EXCEL

RESUME DU SCENARIO PEDAGOGIQUE

Les élèves conçoivent leur séance (soit chez eux soit en début de cours). Ils s'aident des différentes informations figurant sur la tablette pour construire une séance adaptée.

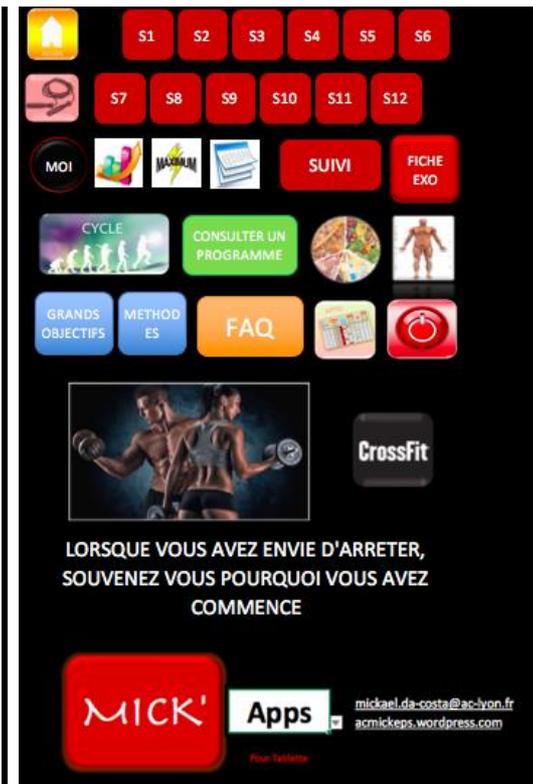
INTERET SPECIFIQUE DU NUMERIQUE EDUCATIF DANS CE SCENARIO PEDAGOGIQUE ET AILLEURS

Créer sa séance chez soi, s'entraîner à l'extérieur, avoir un suivi complet, aider aux choix d'objectifs, d'exercices, .. Accéder à des infos utiles. Construire des parcours de cross fit....Avoir accès aux informations en dehors du lycée.

ORGANISATION PEDAGOGIQUE DE LA CLASSE ET EVOLUTION DU SCENARIO PEDAGOGIQUE

Les élèves réalisent chez eux ou en début de séance leur séance qu'ils vont ensuite réaliser. Ils peuvent la modifier à tous moment et l'analysent en fin de séance

ETAPE 1



Accueil : renvoi à la page d'accueil de l'appli



Appel : Permet d'accéder au fichier d'Appel



DEBUT : permet de modifier les données

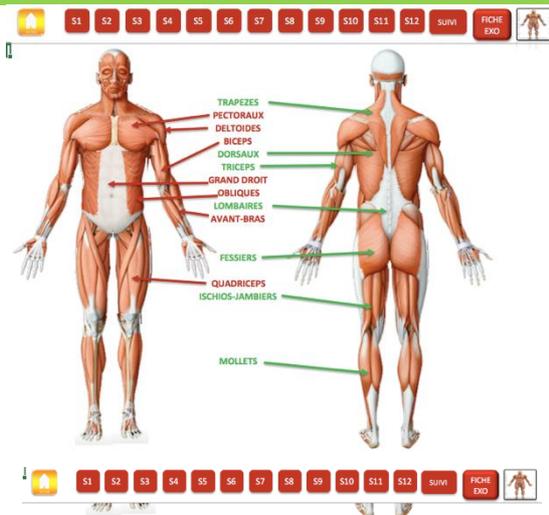


Permet d'accéder à la 1^{ère} séance

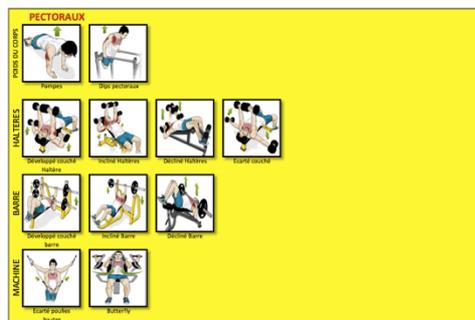


Permet d'accéder aux différents exercices selon les muscles choisis.

ETAPE 2



Consulter les exercices selon les muscles choisis.
Retenir le nom du muscle et de l'exercice choisi.



ETAPE 3

TGA Séance 1 Programme Prof Méthode d'entraînement

Sofia 28 Mars TGA1 SERIE

Objectif séance: Cardio CT PM complet

Séries: 4 x 12 Répétitions: 25

Charge idéale: 80 % 25

Durée estimée de la séance: 01:06:37

SERIE	MUSCLES	Exercice	Séries	Répétitions	Charge idéale	Récup'	Charge actuelle	Récup'	Ressenti
1	PECTORAUX	Pompes	6 x	8	0 Kg	- 25"	0	- 25"	Ressenti
2	DORSAUX	Tirage poitrine allongé	6 x	10	10 Kg	- 25"	13	- 25"	
3	GRAND DROIT	Crunch sol	6 x	25	0 Kg	- 25"	0	- 25"	
4	OBLIQUES	Rotation buste	6 x	25	0 Kg	- 25"	0	- 25"	
5	QUADRICEPS	Squat	4 x	20	5 Kg	- 25"	9	- 25"	

Détails de la série 1:

PECTORAUX Pompes

Séries: 6 x 8 Répétitions: 25

Charge idéale: 0 Kg

Récup': - 25"

Détails de la série 2:

DORSAUX Tirage poitrine allongé

Séries: 6 x 10 Répétitions: 25

Charge idéale: 10 Kg

Récup': - 25"

Les élèves indiquent les noms des muscles, exercices, séries, charges, réps...

ETAPE 4

Durée estimée de la séance: 01:06:37

Ressenti

- CHALEUR
 - ça chauffe
 - ça brûle
 - ça crame
 - légère chauffe
- TONICITE
 - c'est lourd
 - ça tire
 - ça gonfle
 - ça tremble

Ils font un bilan de leur séance par exercice.

ETAPE 5

La suite au prochain épisode

ETAPE 6

ETAPE 7

ETAPE 8

AJUSTEMENTS POSSIBLES SELON LE NIVEAU D'AUTONOMIE, DE COMPREHENSION ET D'ENTRAIDE DES ELEVES

Faible autonomie : Les choix sont fortement guidés	Grande autonomie : Le choix est exhaustif
Peu d'entraide : travail toujours par 2 plutôt affinitaires	Beaucoup d'altruisme : Binôme variable
Difficulté de compréhension : Simplification des critères à définir et des exercices possibles. Seuls quelques fonctions de l'appli sont utilisées.	Compréhension aisée : Les élèves précisent l'ensemble des éléments. L'appli est utilisée entièrement

AJUSTEMENTS POSSIBLES SELON LE MATERIEL DISPONIBLE

1 écran mobile (1 ordi ou 1 tablette)	2 écrans mobiles (2 ordis, 1 tablette + 1 ordi, 2 tablettes)	4 tablettes et +
On projette la séance au mur. On permet aux élèves de consulter des exercices pour faire des choix (ils remplissent ensuite un livret personnel)	Une tablette pour projeter les exercices possibles. Une pour relever les donner. Une peut être utilisée pour analyser sa réalisation	Une tablette ou smartphone pour 2 à 4 groupes

LIENS DE TELECHARGEMENT DE LA (LES) RESSOURCE(S)

Nom	OS	Lien de téléchargement
EXCEL	Windows-Mac	
EXCEL pour tablette	iOS-Androïd-Windows	
MUSCU CARNET	iOS-Androïd-Windows	ac.mick.eps.wordpress.com

PRE REQUIS TECHNIQUES D'UTILISATION DU NUMERIQUE

Pour l'enseignant	Pour l'élève
-------------------	--------------

<p>Comprendre le fonctionnement de l'appli décrit ci-dessus. Utiliser à minima Excel comprendre les données de validation (Liste déroulante avec petit triangle lorsqu'on clic sur une cellule).</p> <p>Préparer les séances au préalable dans l'onglet DEBUT en choisissant les différents paramètres.</p>	<p>Comprendre les liens hypertextes et les données de validation. Comprendre le sens de chaque feuille</p>
---	--

LES PLUS VALUES			
Pour l'élève		Pour l'enseignant	
Acteur de son apprentissage	+++	Permettre un retour rapide aux élèves	+
Compréhension facilitée	+	Mutualiser les ressources	/
Visualisation simplifiée des problèmes	+	Multiplier les ressources	+++
Développement du regard critique		Faciliter l'apprentissage	++
Accroître la motivation	++	Faciliter les échanges entre enseignants et élèves	+
Mettre en activité	++	Favoriser la continuité pédagogique entre les séances	+++
Impulser l'autonomie	+++	Assurer un suivi des progrès des élèves	+++
Bénéficier d'un apprentissage individualisé	+++		
S'autoévaluer ou être évalué différemment	+		
Connaissance immédiate des résultats	+		

RELATIONS ENTRE LE SCENARIO PEDAGOGIQUE ET LES PROGRAMMES		
Socle commun 2016	Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer	
	Domaine 2 : Les méthodes et outils pour apprendre	
	Domaine 3 : La formation de la personne et du citoyen	
	Domaine 4 : Les systèmes naturels et les systèmes techniques	

	Domaine 5 : Les représentations du monde et l'activité humaine	
Programmes EPS		

LIMITES AUX PROPOSITIONS

L'application nécessite l'utilisation des smartphones des élèves pour être complètement fonctionnelle.
Une projection des infos essentielles peut être envisagée.