

Capitaliser dans les ateliers gymniques			
	APSA Support	CA	
	Gymnastique	3	

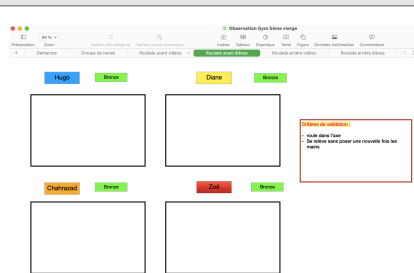
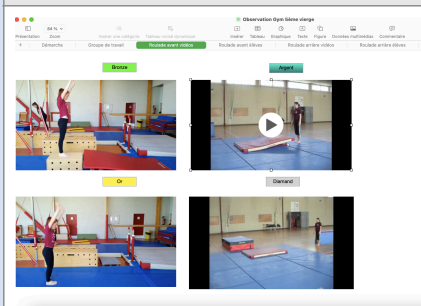
In te n t i o n s	Plus-values pour l'enseignant/élève
	- Connaissance qualitative immédiate du résultat : vidéo - Dévolution : les élèves s'organisent sur les ateliers, choisissent et valident les éléments travaillés selon les besoins de chacun. - Co-évaluation : Validation à deux des niveaux après visionnage de la vidéo de l'élément réalisé par l'élève - Gain de temps moteur dans la leçon, centration de l'enseignant sur les contenus d'enseignement et la sécurité

Be so ins	Niveau d'expertise		Plateforme(s)			Application(s) utilisée(s)	
	★	Enseignant	 Android	 IOS	 WINDOW S		Fichier Numbers
	★	Elève	☐	☒	☐		
	Matériel nécessaire / Matériel facultatif / (n) Nombre						
	8	Tablettes				Connexion wifi	
		Ordinateur portable				Trépied	
		Vidéoprojecteur				Caméra	
	Cardiofréquencemètre				Autres :		

Programmes	COLLEGE					LYCEE				
	Objectifs Généraux (en lien avec les domaines du socle) priorisés					Objectifs Généraux priorisés				
	Cycle 3					LGT		LP		
	Développer sa motricité	S'approprier méthodes et outils	Partager règles, rôles, responsabilité	Entretenir sa santé	S'approprier une culture	Développer sa motricité	Se préparer, s'entraîner	Exercer sa responsabilité	Construire sa santé	Accéder au patrimoine culturel
	+	+	+							
	Attendus de Fin de Cycle (AFC) de Fin de Lycée (AFL) ou de Fin de Lycée Professionnel (AFLP) ciblés									
<u>FL Cycle 3</u> : Savoir filmer une prestation pour la revoir et la faire évoluer										
<u>Compétence</u> : S'engager dans des actions acrobatiques destinées à être présentées aux autres en maîtrisant les risques et ses émotions										
<u>PIX</u> : Développer des documents textuels et multimédias Traiter les données										

Le scénario pédagogique enrichi par le numérique	Objectifs pour l'enseignant		But pour l'élève	
	Développer la motricité de gymnaste sur les différents agrès. Faciliter les interactions et le suivi de la progression des élèves.		Développer le plus haut niveau de maîtrise sur chaque atelier. S'organiser pour se co-évaluer.	
	ORGANISATION			
	Générale	Les élèves vont être par groupe de 4 avec une tablette par quatuor munie d'un fichier Numbers pour faciliter l'observation, multiplier les feedbacks, le suivi des progrès et connaître les attendus.		
		Leur objectif est de valider le niveau le plus élevé par atelier sur les 4 premières leçons d'une séquence d'enseignement en 6ème. Les élèves gardent les points d'un élément validé d'une séance sur l'autre dans la logique de l'évaluation par capitalisation du CRIEPS. Ils ne peuvent aller aux niveaux supérieur que si les niveaux inférieurs sont validés!		
		Les élèves ont une zone de travail définie par atelier. Ils installent le matériel nécessaire pour leur niveau. Sur chaque atelier, ils peuvent observer une vidéo de l'exercice demandé par niveau. Ces vidéos se trouvent dans « ATR vidéo » par exemple pour l'atelier ATR. Grâce à ces vidéos ils observent ce qui leur est demandé et les critères de réussite. Pour chaque atelier, 4 vidéos de 4 niveaux sont présentées du plus facile au plus difficile : Bronze, Argent, Or, Diamant.		
		Dans les onglets « ATR élèves » par exemple, ils trouveront des cadres en dessous des prénoms de chaque élève. Il est demandé aux observateurs-juges d'insérer une vidéo de bonne réalisation dans le cadre après concertation avec le gymnaste. Si un niveau est validé, il l'indique également sur la case (Bronze, Argent, Or, Diamant).		
L'enseignant dégagé de la tâche d'organisation, passe dans les ateliers pour faire des retours, aider à la réalisation de certains ateliers, assure sur les ateliers plus dangereux, oriente et dirige les débats d'idée lors de la concertation de la validation et il valide les différents niveaux. Une vidéo non validée est supprimée				
Numérique		Critères de réussite (niveau de maîtrise)		
Une tablette pour 3 ou 4 élèves. Les élèves peuvent observer des vidéos de l'atelier demandé. Il manipulent le fichier pour y insérer des vidéos, cocher les niveaux validés. L'onglet bilan permet à l'élève et l'enseignant de vérifier le niveau obtenu sur chaque atelier en fin de séance.		Très bonne maîtrise : >12/16 Bonne maîtrise : >8 Maîtrise Fragile : >4 Maîtrise insuffisante <4		

ILLUSTRATION



	Roulette avant	Roulette Arrière	ATR	Barres	Poutre	Saut	Saut	Saut	Total sur 16	Niveau de maîtrise
Hugo	1	1	1	1	1	1	1	1	4	Maîtrise insuffisante
Diane	1	1	1	1	1	3	1	4	6,5	Maîtrise Fragile
Chahrazad	1	3	1	1	1	1	2	3	6,5	Maîtrise Fragile
Zoé	1	1	1	1	1	4	4	1	7	Maîtrise Fragile

Rôle des élèves

Gymnaste : Répéter sur le temps imparti afin de maîtriser les différents niveaux.
Réfléchir sur mes actions pour établir un nouveau projet d'expérimentation.

Juge : Filme et valide la prestation du camarade.

Autre(s) ressource(s) :

Capsule Vidéo du scénario : <https://youtu.be/noDfglvMsK4>

Tuto fichier Numbers : https://youtu.be/NX0hJ2_fLhE