

Scénario pédagogique enrichi par le numérique

Mettre un titre accrocheur



APSA Support

CA

Laser Run

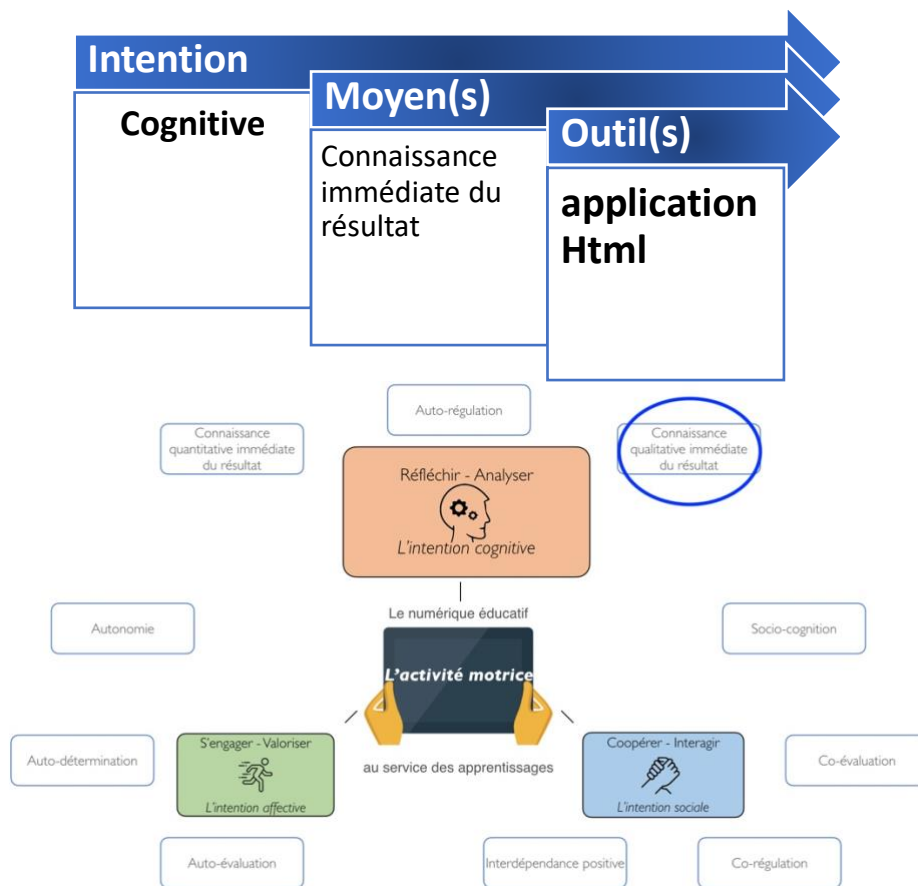
1

Contexte / axe de transformation envisagé

3^{ème} / Passer à un élève qui a des retours en direct sur son effort et peu l'adapter réaliser une meilleure performance



[Lien VIDEO](#)



Étayage scientifique

FEIGEAN ROUBIEU « Les TUIC en EPS : artifice pédagogique ou réels outils de différenciation » « Un avantage réside dans la présentation ciblée des informations et leurs interrelations. L'élève n'a devant les yeux qu'une sélection pertinente d'informations. »

	Niveau D'expertise	Plateforme(s)		
	★★★ Enseignant			

	 Élève		 Android	 Apple	 Windows
	Tablette		7	Connexion wifi	
	Ordinateur portable			Trépied	
	Vidéoprojecteur			Caméra	
	Cardiofréquencemètre		20	Autres :	

 Programmes	COLLEGE Objectifs Généraux (en lien avec les domaines du socle) priorités					LYCEE Objectifs Généraux priorités				
	☐ Cycle 3 ☒ Cycle 4					☐ 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									

- Gérer son effort, faire des choix pour réaliser la meilleure performance
- Planifier et réaliser une épreuve combinée.
- Aider ses camarades et assumer différents rôles sociaux (juge d'appel et de déroulement, chronométreur, juge de mesure, organisateur, collecteur des résultats...).

Utiliser des repères extérieurs et des indicateurs physiques pour contrôler son déplacement et l'allure de son effort.

Maîtriser les rôles d'observateur, de juge et d'organisateur.

Le scénario pédagogique enrichi par le numérique	Compétence attendue contextualisée (motrice méthodologique sociale)	
	Réaliser la meilleure performance possible dans une épreuve de laser run en relais. Assurer le rôle de coach / organisateur pour permettre le bon déroulement de l'épreuve et permettre à mon camarade de connaître son résultat en direct et adapter l'effort en conséquence.	
	ORGANISATION	
	Temporalité : ☐ Situation ☒ Leçon ☐ Séquence ☐ Cycle	
	Générale	Numérique

Les élèves sont répartis en clubs de 4 élèves liés en binômes. Chaque binôme observe et conseille l'autre binôme pour un résultat global commun.

L'épreuve par binôme s'organise comme ceci :

- Le coureur 1 réalise 3 tours au plot correspondant à sa VMA sur un parcours rectangulaire de 50m de large et avec un plot tous les 5m sur la largeur (1^{er} plot = 10km/h, 2^{ème} = 11 etc...). Il dispose ensuite de 50 secondes pour toucher 5 cibles situées à 5m. Il gagne 10 points par cible touchée. Il repart dès qu'il a touché les 5 cibles ou au bout des 50 secondes. Il réalise ensuite 3 tours au plot correspondant à sa VMA et passe le relais.
- Le coureur 2 réalise la même épreuve.
- La coureur 1 repasse.
- Enfin le coureur 2 fait également un deuxième passage.

Chaque club dispose d'une tablette avec une application html.

Ils entrent les prénoms des binômes. Ils lancent le chrono général puis cliquent sur les différents boutons des différentes parties de l'épreuve : - le bouton course 1 lance un minuteur de 1'48 pour réaliser les 3 tours à VMA

- Le bouton tir lance un minuteur de 50 secondes pour le tir
- Les 5 ronds indiquent les cibles. Un rond blanchi valide le tir et permet de gagner 10 points.

- 7 binômes partent en même temps avec un triple objectif :
- Gagner la course : points bonus selon le classement
 - Réaliser un temps inférieur à la performance cible : bonus de 100 points
 - Gagner le maximum de points aux tirs.

L'élève sera performant s'il gère son effort à une intensité proche de VMA, qui lui permette d'arriver sur le pas de tir en avance ou en respectant son temps de passage pour ne pas être trop essoufflé. Il gagnera du temps s'il arrive à valider 5 cibles le plus vite possible afin de ne pas attendre la fin des 50".

- Le bouton course 2 lance encore un minuteur d'1'48. Les minuteurs permettent d'indiquer le temps restant et la gestion de l'effort par l'élève.

En fin d'épreuve, le juge indique le classement et arrête le chrono général.

L'application indique le nombre de points cumulés et en fonction le niveau de maîtrise atteint.

Ces données permettent à l'enseignant et aux élèves d'identifier des axes de travail pour la leçon suivante avec un choix porté sur le tir, la course ou l'enchaînement des deux.

Critères de réussite (Niveau de maîtrise)

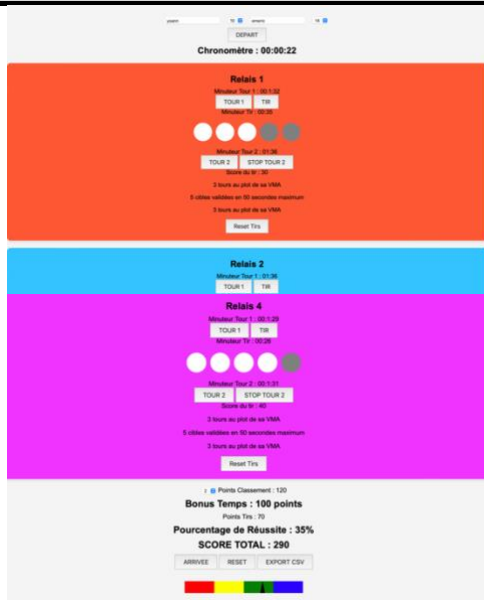
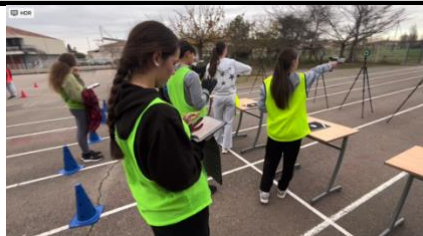
Degré 1	< 110 points
Degré 2	➤ 110 points
Degré 3	➤ 220 POINTS
Degré 4	➤ 330 points

Rôles des élèves

Coureur : gérer son effort à VMA pour être le plus rapide possible tout en étant lucide pour réaliser un tir rapide et précis en gérant notamment sa respiration.

Juge / coach : indiquer sur la tablette les résultats du coureur et en fonction conseiller le coureur sur sa gestion de l'effort en course et le conseiller pendant le tir en corrigeant sa position ou sa gestion du stress

ILLUSTRATIONS



Points de vigilance

Il n'y a pas de sauvegarde sur l'application. Il faut penser à faire une impression écran ou un export de fichier CSV

Autre(s) ressource(s) :

		
Application HTML :		Application NUMBERS :