

La quête des sommets

APSA Support

CA

ESCALADE

CA2

Contexte / axe de transformation envisagé



Fort engagement des élèves mais les ressources informationnelles et cognitives mal sollicitées.
Soucieux de réussir



Intention

Sociale

Moyen(s)

Co régulation

Outil(s)

Genially
Numbers

Étayage scientifique

Charlène Duruisseaux dans « les régulations en EPS » explore les différentes formes de régulation en EPS, notamment la co-régulation entre élèves. Elle met en évidence comment les interactions entre pairs, soutenues par des outils numériques, peuvent améliorer les processus d'apprentissage. Cette étude souligne que l'utilisation de dispositifs technologiques favorise l'autonomie des élèves et enrichit les échanges collaboratifs, contribuant ainsi à une co-régulation efficace.

Regulation: enca...

Besoins	Niveau D'expertise					Plateforme(s)				
	☆☆☆ Enseignant		☆☆☆ Élève			 Android	 Apple	 Windows		
	Tablette					6	Connexion wifi			
	Ordinateur portable						Trépied		1	
	Vidéoprojecteur						Caméra			
Cardiofréquencemètre						Autres :				
Programmes	COLLEGE					LYCEE				
	Objectifs Généraux (en lien avec les domaines du socle) priorisés					Objectifs Généraux priorisés				
	☐ 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									

- C4.1.1 Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité
- C4.2.4 Utiliser des outils numériques pour analyser et évaluer ses actions et celles d'autrui.
- C4.3.3 Prendre et assumer des responsabilités au sein d'un groupe pour réaliser un projet
- C4.5.1 S'approprier, exploiter et savoir expliquer les principes d'un geste technique

Compétence attendue contextualisée (**motrice** **méthodologique** **sociale**)

Au sein d'un club de 4 élèves permettre à chaque grimpeur de **se déplacer de manière efficiente et sécuritaire**. Favoriser la **co régulation au sein de chaque club** au travers d'une démarche de **mise en projet à l'aide de critères quantitatifs et qualitatifs**.

ORGANISATION

Temporalité : ☐ Situation ☐ Leçon ☒ Séquence ☐ Cycle

Générale

Les élèves sont repartis en **club de 4 élèves** (morpho-affinitaire et si possible hétérogène en leur sein et homogène entre eux) : grimpeur, assureur, contre assureur et juge.

6 voies sont proposées ainsi qu'un espace de bloc.

L'obtention du « **pass sécurité** » escalade est **obligatoire** et est travaillée durant la 1ère leçon.

Chaque club essaie de **collecter le maximum de pièces** dans les défis grimpes et les défis blocs : Principe du **score parlant**. Possibilité de gagner :

- 100, 1000, 10 000 et 100 000 pièces sur les grimpes selon l'**indice d'efficacité** obtenu.
- 20, 30, 50 en tant qu'assureur, contre assureur et juge.

L'indice d'efficacité est calculé selon la taille, la hauteur de mur atteinte et le nombre de prises mains utilisé bonifié ou non, selon la difficulté de la zone de grimpe (dalle, devers, cotation etc...)

Le total individuel permet de situer l'élève dans une zone de maîtrise à partir de laquelle il pourra choisir la situation de bloc à travailler, adaptée à ses besoins.

Chaque défi bloc validé remporte 10 000 pièces et s'ajoute uniquement au résultat collectif du club. Un malus de 5000 pièces est enlevée au total du club à chaque fois qu'une faute de sécurité est constatée par l'enseignant.

Numérique

En amont de la 1ère leçon en classe inversée, les élèves consultent le **genially escalade**.

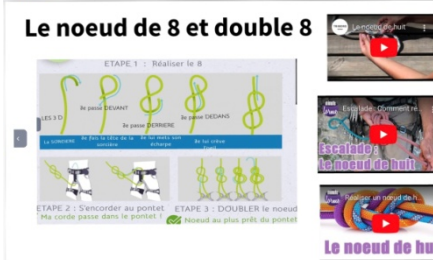
Ils pourront également l'utiliser en cours pour travailler en autonomie et valider leur « pass sécurité » escalade avant de grimper.

Lors des leçons, chaque club est muni d'une tablette positionnée dans une zone sécurisée. L'application **Numbers** est utilisée.

Les juges de chaque club reportent au fur et à mesure les gains de pièces et consultent les résultats individuels et collectifs de leur propre club.

Sur les défis blocs la tablette est posée sur un trépied afin de filmer le passage des élèves pour analyse et validation.

L'organisation générale doit permettre à chaque club la réalisation de 2 défis bloc.		
Critères de réussite (Niveau de maîtrise)		Rôles des élèves
		Le grimpeur sécuritaire Il s'informe en amont du cycle via le genial-ly. Il valide les permis constituant le pass sécurité de son club Le grimpeur réflexif Il consulte assez régulièrement l'évolution de son niveau de maîtrise sur la tablette. Via la vidéo, il identifie puis analyse la réalisation de ses blocs et des camarades de son club. Le grimpeur efficient Il améliore son indice d'efficacité. Le grimpeur juge Il détermine l'indice d'efficacité du grimpeur, vérifie la réalisation des défis-grimpes et reporte sur la tablette les pièces récoltées par tous les élèves du club.
Degré 1	< 2200 pièces	
Degré 2	>= 2200 pièces	
Degré 3	>= 10200 pièces	
Degré 4	>= 100200 pièces	
Résultat individuel final		
ILLUSTRATIONS		



Pour chaque Bloc 3 essais par grimpeur

bloc 2

	Bloc 1 Ma VIDEO	Bloc 2 Ma VIDEO

Résultat individuel final		Résultats du club final				Calc
DÉFIS GRIMPES		DÉFIS BLOCS				S PAS VOL GR
DÉFI 2	DÉFI FINAL	BLOCS ROUGE	BLOCS JAUNE	BLOCS VERT	BLOCS BLEU	
		RÉUSSI	RÉUSSI	RÉUSSI	RÉUSSI	
😊😊	😊😊	0	0	0	0	2
😊😊	😊😊	0	0	0	0	1
😊😊	😊😊	0	0	0	0	11
😊😊	😊😊	0	0	0	0	1

PASS sécurite Défis grimpes 1 Calcul de l'IE Résultats individuels 1 Défis grimpes 2

PERMIS DE GRIMPER

	Quentin	Gabin	Antonin B	Élian
10				

PERMIS D'ASSURER

	Quentin	Gabin	Antonin B	Élian
10				

PERMIS DE CONTRE ASSURER

	Quentin	Gabin	Antonin B	Élian
10				

PASS sécurite Défis grimpes 1 Calcul de l'IE Résultats individuels 1 Défis grimpes 2

INDICE D'EFFICACITÉ

50 pièces

20 pièces

30 pièces

100 pièces

BONUS SUR 2

Sommets noirs

Grimpe	Grimpe	Malus	Total indiv	Zone	Total bonifié
3	4		10100		20200
20	100		10150		20300
30	50		11000		22000
50	30		200		400

Grimpe	Grimpe	Grimpe	Total
1	2	3	
Quentin	1000	50	30
Gabin	20	10000	50
Antonin B	30	20	10000
Élian	50	30	20

Calcul de l'IE Résultats individuels 1 Défis grimpes 2 Résultats individuels 2

Indice d'efficacité

<=150

<=210

<280

>=280

Taille (cm)	Nbre de prises mains utilisées	Hauteur du mur (m)	Indice d'efficacité
170	5	9	94
155	11	9	189
160	11	9	196
150	18	7	386

Points de vigilance

Identifier et Sécuriser les zones numériques : Bloc et cordées

Autre(s) ressource(s) :

tuto application

Lien Génialy : <https://view.genially.com/64eb0140fd491900127d425c/presentation-escalade-la-securite>