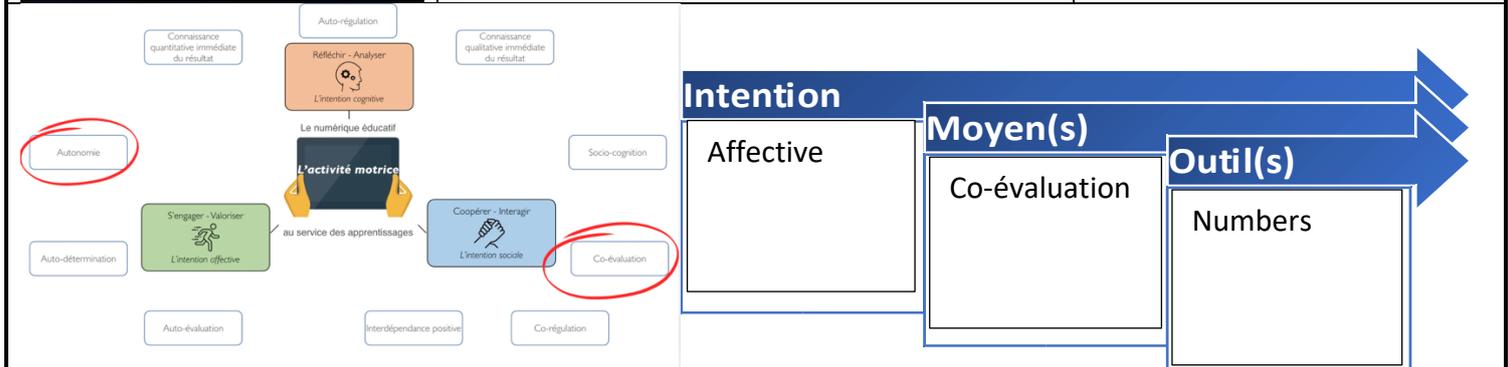


Scénario pédagogique enrichi par le numérique

Acro'Challenge : Crée Ton Code et Enchaîne !

	APSA Support	CA	 Vidéo
	ACROSPORT	CA3	
	Contexte / axe de transformation envisagé		
Classe de 4 ^{ème} . Favoriser le travail collectif : Co construction d'une culture commune, d'expériences partagées			



Étayage scientifique

F.Lemoine et S.Soyer mettent en avant l'impact de la co-évaluation sur la dynamique de groupe et la progression des apprentissages collectifs, « **la co-évaluation dans l'acroSPORT : vers une approche collaborative de l'évaluation des performances collectives** », sciences et motricité, 2015

Besoins	Niveau D'expertise				Plateforme(s)						
	Enseignant				Android	Apple	Windows				
Programmes	Élève						6	Connexion wifi	Oui		
	Tablette										
	Ordinateur portable										
	Vidéoprojecteur				Oui						
	Cardiofréquencemètre										
Programmes	COLLEGE					LYCEE					
	Objectifs Généraux (en lien avec les domaines du socle) priorités					Objectifs Généraux priorités					
	<input type="checkbox"/> Cycle 3		<input checked="" type="checkbox"/> Cycle 4			<input type="checkbox"/> LGT		<input type="checkbox"/> 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	
	X	X	X								
Attendus de Fin de Cycle (AFC) de Fin de Lycée (AFL) ou de Fin de Lycée Professionnel (AFLP) ciblés											
AFC1 : Réaliser et enchaîner des actions pour composer une séquence acrobatique.											
AFC2 : Respecter les rôles et les règles pour garantir la sécurité et la réussite collective.											
AFC3 : Appréécier des prestations en utilisant différents supports d'observation et d'analyse											
AFC4 : Adapter ses actions et sa synchronisation aux autres pour produire une prestation collective.											

Compétence attendue contextualisée (motrice méthodologique sociale)	
Favoriser la co évaluation à l'aide de critères qualitatifs permettant de créer un code commun propre au groupe classe . Monter un projet collectif à l'aide du numérique, présentant les figures sélectionnées dans un enchaînement réalisés, organisés et filmés . Être capable d'évaluer la prestation d'autrui à partir de critères simples grâce au support vidéo .	
ORGANISATION	
Temporalité : <input type="checkbox"/> Situation <input type="checkbox"/> Leçons <input checked="" type="checkbox"/> Séquence <input type="checkbox"/> Cycle	
Générale	Numérique
<p>Les élèves sont repartis en club de 4 élèves (morpho-affinitaire). Chaque élève doit passer dans les 4 rôles : porteur, voltigeur, pareur, juge. Chaque club propose un enchaînement qui répond aux exigences : 6 figures dont 2 dynamiques minimum.</p> <p>Un code de pointage commun à la classe sera construit dans les premières leçons permettant de déterminer le niveau de difficulté des figures réalisées et les points attribués. La cotation d'une figure évolue proportionnellement aux validations attribuées par chaque club.</p> <p>L'organisation permet qu'un club juge ne puisse pas être évalué par un juge d'un groupe qu'il aura lui-même évalué. Une co-évaluation de l'ensemble du club est nécessaire pour valider la réalisation d'une figure. Les critères de réussite sont clairement spécifiés pour chacune des figures. Les clubs disposent de 25 minutes durant les 4 premières leçons pour valider les figures. L1 Duos, L2 Duos et trios ainsi de suite.</p> <p>Chaque club devra valider 12 figures pour ensuite en choisir 6 pour leur enchaînement.</p> <p>Chaque Club sera ensuite juge de la prestation des autres clubs.</p>	<p>La classe dispose d'Ipads présentant une sélection de figures choisies (sous forme vidéo) par l'enseignant respectant la forme scolaire de pratique. Ils ont aussi accès à un fichier Numbers permettant d'établir un code commun évolutif en fonction des validations obtenues par les autres clubs. Plus la figure est validée par les clubs, plus sa cotation est basse. Inversement, moins la figure est validée par les clubs et plus sa cotation est haute.</p> <p>Le code commun établi après 4 semaines de travail est validé et ne peut plus être modifié.</p> <p>Les validations sont saisies sur la tablette mère pour permettre une mise à jour et un affichage en temps et en heure au fur et à mesure de la leçon</p> <p>Chaque club peut dans son fichier Numbers élaborer son enchaînement</p>
Critères de réussite (Niveau de maîtrise)	Rôles des élèves

Degré 1	Pyramides trop faciles < = 150 ou trop difficiles non maîtrisées, chutes, temps d'arrêt et hésitations
Degré 2	Pyramides de difficulté moyenne > 150 et < 300 enchainées avec peu de fluidité. Éléments de liaison peu variés et peu maîtrisés.
Degré 3	Pyramides maîtrisées avec enchainement fluide et une difficulté > = 350 et < 450
Degré 4	Pyramides avec une difficultés > 450, maîtrisées et enchainées en variant les éléments de liaison

L'acrogymnaste : Le porteur assure la stabilité et le soutien des figures. Le voltigeur exécute des mouvements acrobatiques. Le pareur veille à la sécurité en cas de déséquilibre ou chute, garantissant une pratique sûre et fluide.

Le juge : Sur le Numbers, il valide les figures pour l'élaboration du code commun. Il juge les pyramides du projet d'évaluation et la présentation de l'enchainement des autres clubs.

ILLUSTRATIONS

The illustrations show the Numbers application interface. On the left, there is a grid of clubs (Club 1 to Club 6) with their respective difficulty levels and status. Below this is a 'Duo' section with a grid of figures. On the right, there is a 'Points de vigilance' section with a list of safety points and a 'Duo' section with a grid of figures. The interface is colorful and user-friendly.

Points de vigilance

Le choix de la difficulté des pyramides étant laissé à la décision des élèves, une attention particulière de la part des enseignants sera portée sur les rôles de pareur et aide. Une pyramide peut être validée même si une aide ou un porteur est présent. L'enseignant portera également son attention sur les pyramides les plus risquées, notamment les pyramides dynamiques, pour s'assurer de la réalisation en sécurité.

Autre(s) ressource(s) :

Fichier numbers :  tuto application 

