

Scénario pédagogique enrichi par le numérique

Favoriser l'apprentissage des formes de corps et l'arbitrage pour faire basculer le rapport de forces en sa faveur			
	APSA Support	CA	 Lien You Tube
	Lutte	3	

Intentions	Plus-values pour l'enseignant/élève	
		<ul style="list-style-type: none"> - Connaître quantitativement les résultats : le nombre de « formes de corps » effectuées, le nombre de « mises en danger » et de « tombés ». - Co-régulation : Modifier sa manière de combattre en prenant connaissance des résultats immédiatement après le combat.

Besoins	Niveau d'expertise		Plateforme(s)			Application(s) utilisée(s)	
	<p>★ ★ ★ Enseignant</p> <p>★ ★ ★ Élève</p>	<p> Android</p> <p><input checked="" type="checkbox"/></p>	<p> IOS</p> <p><input type="checkbox"/></p>	<p> WINDOWS</p> <p><input type="checkbox"/></p>	<p> Lutte EPS</p> <p> Pickers</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/> Matériel nécessaire / <input type="checkbox"/> Matériel facultatif / (n) Nombre</p>	
	6	Tablettes			Connexion wifi		
	1	Ordinateur portable			Trépied		
		Vidéoprojecteur			Caméra		
		Cardiofréquencemètre			Autres :		

Programmes	COLLEGE					LYCEE				
	Objectifs Généraux (en lien avec les domaines du socle) priorités					Objectifs Généraux priorités				
	<input checked="" type="checkbox"/> Cycle 3		<input 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
	★★★★	★★★☆☆	★★★★★	☆☆☆☆	★★★★★	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆
	Attendus de Fin de Cycle (AFC) de Fin de Lycée (AFL) ou de Fin de Lycée Professionnel (AFLP) ciblés									
	D1/AFC : « Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ».									
	D2/AFC : « Accepter le résultat de la rencontre et savoir l'analyser avec objectivité ».									

Objectifs pour l'enseignant	But pour l'élève
<p>Moteur : Favoriser l'apprentissage des formes de corps en lutte pour renverser le rapport de forces en sa faveur.</p> <p>Éducatif : Développer l'expertise de l'arbitrage en lutte grâce à l'application Lutte EPS et Plickers.</p>	<p>Moteur : Utiliser des formes de corps pour créer des mises en danger et des tombés.</p> <p>Éducatif :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identifier avec l'aide de l'analyste/statisticien le nombre de formes de corps utilisées par le lutteur, le nombre de « mises en danger » et le nombre de « tombés ». - Modifier, réguler ses combats en tenant compte des résultats donnés par l'application Lutte EPS. - Arbitrer en identifiant rapidement les « mises en danger » (passage rapide des omoplates au sol) et le « tombé » (maintien des omoplates 2 secondes au sol)

ORGANISATION

Générale	Numérique	Critères de réussite (Niveau de maîtrise)									
<p>Les élèves sont répartis par groupes de 4 en fonction de leur poids et de leur force. Deux élèves lutteurs, un arbitre et un analyste/statisticien.</p> <p>L'aire de combat est composée de 8 tapis type DIMA.</p> <p>Les combats durent 1mn30.</p>	<p>L'analyste statisticien paramètre l'application Lutte EPS en attribuant :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 point pour toute forme de corps effectuée (simple ramassement de bras, double ramassement de bras, ramassement bras/jambes, simple ramassement de jambe, double ramassement de jambes). - 2 points pour toute forme de corps effectuée créant une « mise en danger ». - 3 points pour toute forme de corps entraînant un « tombé ». <p>Il peut prendre les résultats des deux lutteurs à la fois : le rouge et le bleu.</p>	<table border="1"> <tr> <td>Degré 1</td> <td>Aucune apparition de formes de corps</td> </tr> <tr> <td>Degré 2</td> <td>Apparition de formes de corps mais sans mise en danger.</td> </tr> <tr> <td>Degré 3</td> <td>Apparition de formes de corps avec « mise en danger »</td> </tr> <tr> <td>Degré 4</td> <td>Apparition de formes de corps avec « Tombé »</td> </tr> </table>	Degré 1	Aucune apparition de formes de corps	Degré 2	Apparition de formes de corps mais sans mise en danger.	Degré 3	Apparition de formes de corps avec « mise en danger »	Degré 4	Apparition de formes de corps avec « Tombé »	
Degré 1	Aucune apparition de formes de corps										
Degré 2	Apparition de formes de corps mais sans mise en danger.										
Degré 3	Apparition de formes de corps avec « mise en danger »										
Degré 4	Apparition de formes de corps avec « Tombé »										

ILLUSTRATION



Rôle des élèves		
<u>Le lutteur réflexif</u>	<u>L'analyste statisticien</u>	<u>L'arbitre</u>
<ul style="list-style-type: none"> - Il lutte en essayant de mettre en place les formes de corps qui ont été travaillées. - Il essaye d'amener les omoplates de son adversaire au sol (mise en danger) -Il essaye de maintenir au sol 2 secondes les omoplates de son adversaire (tombé). 	<ul style="list-style-type: none"> - Il note sur la tablette les formes de corps réalisées par les lutteurs, les mises en danger et les tombés réalisés. - Il échange avec les lutteurs et l'arbitre à la fin du combat pour les aider à réguler leurs actions. 	<ul style="list-style-type: none"> - Il arbitre avec la gestuelle et la terminologie adaptée (saluez, luttez, stop, fin du combat) - Il compte au sol le nombre de secondes où les omoplates sont maintenues. (1,2).
Autre(s) ressource(s) :		
		
tuto application		