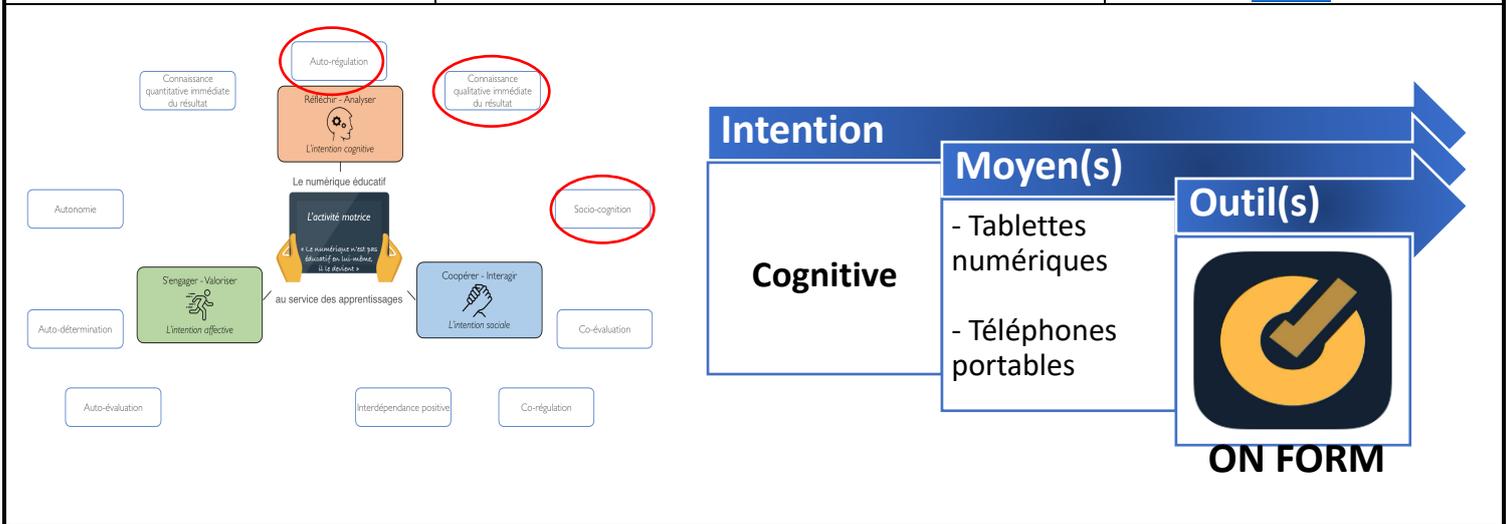


Scénario pédagogique enrichi par le numérique

OPTIMISATION DES OBSERVABLES POUR AMELIORER SA PERFORMANCE

	APSA Support	CA	 VIDÉO
	CROSSTRAINING	1	
	Contexte / axe de transformation envisagé		

Lycée professionnel G. Frêche ; classe de Terminale Bac Pro ; Favoriser les interactions sociales par une analyse croisée des prestations motrices ; Engager les élèves dans une démarche d'appropriation soutenue des attendus de la compétence visée dans leur parcours scolaire.



Étayage scientifique

Besoins	Niveau D'expertise				Plateforme(s)						
	★☆☆ Enseignant		★☆☆ Élève		 Android	 Apple	 Windows				
	Tablette		Ordinateur portable				Connexion wifi				
	Vidéoprojecteur		Cardiofréquencemètre				Trépied		Caméra		
							Autres :				
	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 checked="" 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											
AFLP 3 : Analyser sa performance pour adapter son projet et progresser.											
AFLP 4 : Assumer des rôles sociaux pour organiser une épreuve de production de performance, un concours.											

AFLP 5 : Assurer la prise en charge de sa préparation et de celle d'un groupe, de façon autonome pour produire la meilleure performance possible.

Compétence attendue contextualisée (motrice méthodologique sociale)

Sur une série de 3 WOD dont le temps est anticipé et dont le delta contextuel de performance est autoréférencé, se préparer pour produire la meilleure performance et récupérer efficacement de l'effort. Analyser sa pratique pour ajuster sa performance. Investir différents rôles pour valoriser la performance de l'athlète.

L'élève sera évalué sur les AFLP 1/2/4/6 de la grille certificative

ORGANISATION

Temporalité : Situation Leçon Séquence Cycle

Générale

Numérique

Pour cette forme de pratique scolaire, nous avons choisi un mode de groupement par 3 : athlète, secrétaire, juge (dans l'idéal mais à la convenance des élèves).
 Les élèves ont à disposition des fiches (papier et numériques) critériant la bonne réalisation des mouvements en termes de placement, d'amplitude et alignement des segments.
 Ils vont pouvoir filmer et prendre en photo un geste puis incruster des éléments mettant en valeur et (in)validant le geste juste.
 En retour le juge/observateur pourra rendre compte à l'athlète des résultats de ses actions et réorienter à plusieurs le travail à venir pour améliorer la performance chronométrée.

Nous proposons des zones dédiées aux ateliers filmés et donc, dans l'idéal, un environnement stable (trépied, table, ...) qui permette de filmer au mieux sans gêner les autres.

L'enseignant circule vers les différents ateliers pour aider à l'observation, la validation des REP, donner des courts feedbacks descriptifs pendant l'action et guider les élèves dans la co-lecture des résultats.

Les tablettes sont laissées à la disposition des groupes de travail qui fonctionnent de manière autonome et asynchrone.

Lorsque l'élève le souhaite, il peut faire appel à son juge pour filmer ses mouvements, appuyé par le secrétaire.

Ils auront la charge d'incruster ronds et segments de couleur (rouge ou vert) pour mettre en évidence les critères (in)validant les REP :

- **placement des appuis**
- **amplitude**
- **dos droit**

Un élève qui a satisfait à tous les critères validant et a su montrer sa capacité à évaluer correctement un partenaire devient coach-évaluateur ressource et peut ainsi décharger l'enseignant d'autant plus. Son profil est noté dans l'application support IDOCEO de gestion de la classe.

Critères de réussite (Niveau de maîtrise)

Rôles des élèves

Degré 1	Motricité heurtée / et non coordonnée. Placements non sécuritaires Aucun critère validé
Degré 2	Motricité dynamique Placements aléatoires Un critère validé
Degré 3	Motricité coordonnée et dynamique Placements efficaces Une majorité de critères validés
Degré 4	Motricité efficiente Tous les critères validés

Athlète : Enchaîner les répétitions dans chaque atelier au meilleur et au plus vite de ses capacités motrices.

Secrétaire : Chronomètre et rend compte des résultats in fine. Tient à disposition les documents sources pour une double lecture. Vient appuyer le travail du juge.

Juge : Compte le nombre REP et NO REP. Se concentre sur la qualité de la séquence filmée à faire de sorte à incruster correctement les éléments observables (in)validant du geste.

0 CRITERES

1 CRITERE

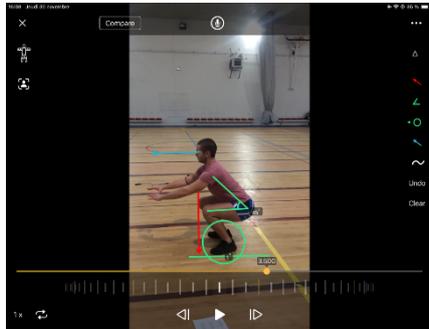
Le scénario pédagogique enrichi par le numérique

2 CRITERES

3 CRITERES

ILLUSTRATIONS

Utilisation de l'application



Fiche comparative (extrait)

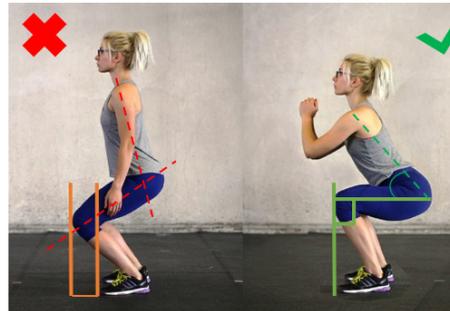
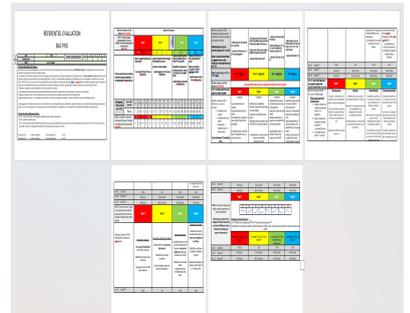


Illustration grille évaluation



Points de vigilance

Autre(s) ressource(s) :



QR CODE GRILLE EVAL