

Thème de l'expérimentation :

Utilisation d'outils numériques au service des apprentissages des élèves

Professeur : M.Bertholon et M.Darlet Collège Montchapet à Dijon

Activité support : **Acrosport**

Niveau de classe : **Fin cycle 3/début cycle 4**

TACHE

Description de la tâche : Leçon 1 ou 2 d'une première séquence : concevoir deux pyramides à partir de postures différentes du porteur, montées et démontées de façon sécurisée. Assumer au moins deux des trois rôles : voltigeur, porteur, aide.

But : Entrer dans un processus de création de pyramides en respectant les principes de montage - démontage en toute sécurité. Construire un répertoire de formes variées.

Organisation :

Par groupes de 3/4 élèves, répartis dans un espace délimité (plinthe, bande au sol), chaque groupe dispose d'une tablette.

Les élèves se définissent dans leurs rôles (Porteur, Voltigeur, Aide ou Parade)

Contenus et Critère(s) de réalisation :

S'organiser entre partenaires pour construire des postures équilibrées et stables :

Porteur : Alignement des segments, corps gainé, verrouillage des articulations, utilisation de prises de mains efficaces.

Voltigeur : Respect des règles de sécurité/placement des appuis, gainage du corps. Se positionner rapidement et prendre des appuis stables sur le porteur et sur des surfaces larges et verrouillées.

Aide : Proche de la pyramide adopter une posture dynamique pour anticiper la chute, les saisies de main de parade efficaces.

Critère(s) de réussite :

Assurer un montage et démontage contrôlé pour tenir la pyramide de 3 à 5 s. Principes de Gainage/Alignement des segments...

Variables possibles :

Proposer 6 postures différentes pour le porteur. Insérer une posture semi renversée pour le voltigeur. Présentation des pyramides à un autre groupe.

TICE

Matériel, applications et logiciels utilisés :

- 6 Tablettes Android / un ordinateur avec une webcam /4 Ipad



Acrosport Créateur : Permet de rentrer dans un processus de création de pyramides où l'élève peut comparer sa prestation avec son projet. **Fonctionne sous android**



Skitch : Cette application permet non seulement de réaliser des dessins sur une prise de vue, d'analyser une image/photo (annotation, retouche, évaluer le placement, alignement...) mais de la partager et de l'enregistrer. **Fonctionne sous apple et android**



Kinovéo : C'est un logiciel d'analyse vidéo permettant de créer un différé et d'analyser sa prestation en direct. Il nécessite un ordinateur et une webcam de qualité ou d'un camescope. **Fonctionne sur PC.**

Niveau numérique requis pour l'enseignant :

Les deux premières applications simples mais très pratiques permettent de rentrer rapidement dans un processus de création et d'analyse (réflexion et verbalisation en groupe) et de sauvegarde de la production (construction d'un code commun). Elles nécessitent peu de connaissances techniques.

Kinovéa nécessite un niveau de maîtrise correct car des paramétrages sont à effectuer. Le logiciel n'est pas très accessible d'un premier abord.

Niveau numérique requis pour l'élève :

L'utilisation simple des applications permet une prise en main rapide par les élèves. L'envoi des images dans l'application Skitch nécessite un apprentissage. Acrosport Créator propose d'exporter son travail dans différents formats (SMS/MMS, mail, Tripemate...).

L'utilisation d'une fiche de prise en main du logiciel Kinovéa permet aux élèves de fonctionner rapidement en autonomie.

Plus-Values apportées par l'utilisation des TICE :

Pour le professeur :

Les avantages de ses applications résident dans la simplicité d'installation, d'organisation et de gestion des situations. Les échanges entre les élèves et/ou l'enseignant sont ainsi facilités et ce dernier peut se concentrer sur les contenus visés dans chaque groupe.

Pour l'élève :

L'élève entre rapidement dans les apprentissages avec un but de maîtrise (critères de réussite) avec une connaissance du résultat immédiate. Acteur de ses apprentissages, l'élève organise la construction de ses pyramides en autonomie même si la présence de l'enseignant permet de relancer/réguler le groupe dans son projet de construction. La manipulation de l'outil numérique et le sentiment d'auto-détermination augmente la motivation de l'élève.

Remarques :

L'enseignant se doit d'anticiper la gestion technique des tablettes et des photos. L'organisation et la gestion des ressources sur chaque tablette peut être fastidieuse. L'utilisation d'un support de stockage (Clé usb, Disque dur, cloud, ou Tripemate) permet d'éviter ses désagréments.