



La lettre d'actualité des enseignants d'EPS de l'académie de Poitiers.

Lettre N°4. JUIN 2019



EDITO DE L'INSPECTION : *cette quatrième lettre d'actualité de l'EPS dans l'académie de Poitiers vous amène à explorer le nouveau site académique. Vous trouverez ainsi des actualités thématiques récentes (dossiers « Projet de classe » et « savoir nager », nouveaux programmes lycées et LP ...) et des outils numériques de soutien à l'organisation de la discipline et aux apprentissages des élèves. Au cours des prochaines semaines, l'application PartagEps recevra une mise à jour majeure et étend ses champs d'intervention à tous les niveaux d'enseignement.*

Jean-Charles Thévenot
IA-IPR EPS

SOMMAIRE :

■ ■ ■ ■ ■ Le site académique : Le site académique fait peau neuve !

■ ■ ■ ■ ■ Mise à jour de PartagEps



■ ■ ■ ■ ■ Les dossiers d'actualité dans l'académie :

- Nouveaux programmes au LGT et au LP.
- Enseigner les APPN.
- Accompagnement au concours de l'agrégation interne.
- Dossier savoir nager.
- Dossier « projet de classe ».



■ ■ ■ ■ ■ Enseigner avec le numérique :



- Football : d'une forme de pratique scolaire à la conception d'une application numérique en Football.
- Danse : donner à voir sans se montrer en danse grâce au numérique.
- Cross : organiser un cross d'établissement pour favoriser l'engagement des élèves.

■ ■ ■ ■ ■ Développer le numérique :

- **Un questionnaire, très rapide à remplir, est adressé à chaque équipe.** Il permettra de déterminer ce dont chacune a besoin pour favoriser l'utilisation des tablettes et autres outils TICE au service de l'apprentissage moteur et méthodologique.
- Classe ouverte : allez voir des membres du groupe TICE en classe, avec leurs élèves.

LE SITE ACADEMIQUE

Logo: académie de Poitiers, Espace pédagogique, Éducation physique et sportive

Navigation: Enseigner | S'informer | Se former | Actualités | Examens | EPS et Tice

Bienvenue sur le site Éducation physique et sportive

Recherche...

PartagEps : l'application des professeurs d'EPS de l'académie de Poitiers.

15 octobre 2018

L'application des professeurs d'EPS de l'académie de Poitiers pour partager les documents et les demandes institutionnelles. Chaque enseignant de l'académie peut y accéder mais seules les équipes de collège peuvent, pour le moment, renseigner leur projet pédagogique de cycle 4 et consulter les projets des autres collèges.

Lire la suite...

Enseigner les Activités Physiques de Pleine Nature.

25 mars 2019

Tout les documents sur l'enseignement des APPN : sécurité, protocoles... et des exemples.

Projet EPS

14 mars 2019

Le projet EPS avec tous les nouveaux projets de programmes et programmes EPS : collège, lycée (GT et LP), et option EPS.

JO 2024 et Label Génération 2024

10 avril 2019

Toutes les informations sur la Génération 2024 et la labélisation.

Articles récents

Enseigner la danse avec le numérique

Notre défi sera ici de démontrer que l'outil numérique en tant qu'outil de mise en réseau, de conservation de mémoire et de visionnage répété et différé, peut offrir une plus value, un habillage judicieux permettant d'échapper à ce regard sur soi insistant et déstabilisant dans le cadre de l'enseignement de la danse.

publié le 29/05/2019

Organiser un cross d'établissement pour favoriser l'engagement des élèves

Cet article présente une organisation de cross d'établissement géré par informatique, qui permet de favoriser l'engagement personnel ou collectif des élèves tout en facilitant les tâches fastidieuses des résultats.

publié le 28/05/2019

Le projet de classe

Le projet de classe dans toutes ses dimensions.

publié le 26/05/2019

Faire progresser les élèves en escalade

Document de la formation délivrée au cours de l'année en escalade dans l'académie de Poitiers par Céline Fergeau et Yohann Rochais

publié le 03/05/2019

Twitter de EpsTicePoitiers

<https://twitter.com/EpsTicePoitiers>

- AEEPS Poitiers** 22/05/2019 08:11
Vendredi 24 mai 2019 à partir de 18h stade Rébeilleu. Regards croisés sur l'enseignement des activités Athlétiques et repas de fin d'année en suivant pic.twitter.com/F8u5mM1Yw
- EPS et Numérique** 23/05/2019 08:09
📺 <https://youtu.be/RZV3eP13R0c> Gérer les chronomètres et validations de poste en Course d'Orientation grâce à l'Orientation EPS (ClémP) sur Android ! Les élèves gèrent eux même leur chronomètre et obtiennent un classement en direct. Version Complète : <https://url.fr/5mZf>
- TICE EPS Poitiers** 23/05/2019 08:09
Retrouvez les documents de la formation délivrée au cours de l'année en escalade dans l'@epsPoitiers par Céline Fergeau et Yohann Rochais pour "Faire progresser les élèves en #escalade" : <http://ww2.ac-poitiers.fr/eps/spip.php?article623> ... pic.twitter.com

Agenda

Mai

Lu	Ma	Me	Je	Ve	Sa	Di
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

Lettre d'actualité

Abonnez-vous

Derniers sites référencés

- Eduscol Voie professionnelle
- Eduscol
- Banque de ressources en EPS
- Réseau des Sites Académiques en EPS
- Site de Philippe Perrenoud

Sites institutionnels

- PartagEps
- Eduscol
- education.gouv.fr
- éduscol
- CANOP

Le site EPS Poitiers fait peau neuve.
Pour trouver les informations que vous
cherchez, une seule adresse :

<http://ww2.ac-poitiers.fr/eps/>

Compte Twitter : @EpsTicePoitiers

Retour au Sommaire

Mise à jour PartagEps, l'application des professeurs d'EPS de l'académie de Poitiers

Au cours des prochaines semaines, une mise à jour majeure de l'application de partage en ligne va être réalisée. Les équipes de collège remarqueront une meilleure fluidité des recherches et du remplissage des tableaux ainsi que la possibilité d'insérer de nombreuses pièces jointes au fur et à mesure du déroulement du sommaire (à venir en juillet).

Courant juin, les lycées pourront renseigner leurs projets pédagogiques à partir du cadre académique envoyé début mai dans les établissements. Une présentation vous sera proposée lors des deux journées d'accompagnement des équipes dans la réforme des programmes lycées généraux, technologiques et professionnels du mois de juin.

Pour conserver l'esprit de partage de cette application, l'ensemble des documents déposés est ouvert à la consultation de chaque enseignant de l'académie (identification nécessaire). Ainsi, les enseignants de collège peuvent, par exemple, échanger avec leurs homologues des écoles et lycées de secteur pour harmoniser leurs attendus.

Mise à jour PartagEps, l'application des professeurs d'EPS de l'académie de Poitiers.

Vous pouvez accéder à PartagEps directement depuis le site EPS Poitiers : vos identifiants académiques sont nécessaires.

NB : chaque enseignant de l'équipe doit se connecter une première fois pour apparaître dans la liste des enseignants de l'établissement.



LES DOSSIERS D'ACTUALITÉ DANS L'ACADÉMIE.

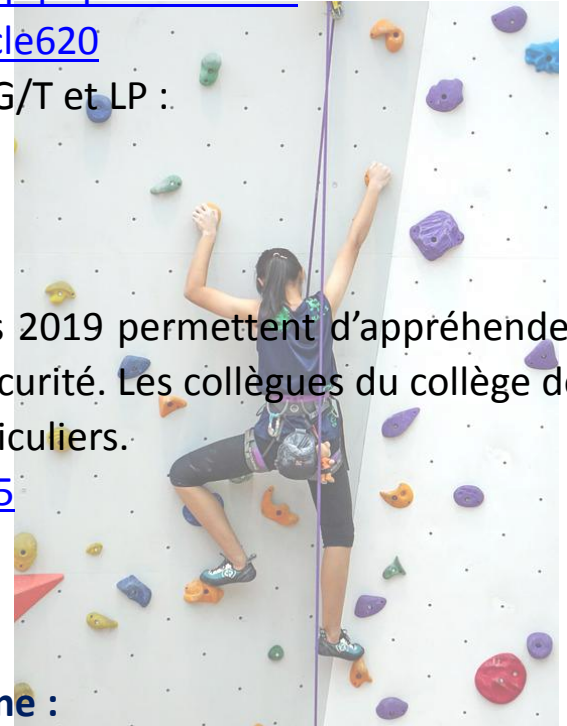
Les programmes EPS, documents d'accompagnement et de formation pour les lycées sont à télécharger ici :

- Lycée général et technologique : <http://ww2.ac-poitiers.fr/eps/spip.php?article603>
- Lycée professionnel : <http://ww2.ac-poitiers.fr/eps/spip.php?article620>
- Les cadres académiques de rédaction des projets pédagogiques LG/T et LP : <http://ww2.ac-poitiers.fr/eps/spip.php?rubrique5>

Enseigner les activités physiques de pleine nature :

les documents produits lors du PNF de Vincennes des 18 et 19 mars 2019 permettent d'appréhender les problématiques liées à l'enseignement de ces activités en toute sécurité. Les collègues du collège de Jonzac ont exposé leur travail avec des élèves à besoins éducatifs particuliers.

Lien vers le dossier : <http://ww2.ac-poitiers.fr/eps/spip.php?article605>



Accompagnement à la préparation au concours de l'agrégation interne :

La première journée de préparation au concours de l'agrégation interne se déroulera le **jeudi 6 juin 2019** au lycée Paul Guérin de Niort.

Olivier Perrocheau, coordinateur de la formation se tient à votre disposition pour vous renseigner (Olivier.Perrocheau@ac-poitiers.fr).

LES DOSSIERS D'ACTUALITÉ DANS L'ACADÉMIE.

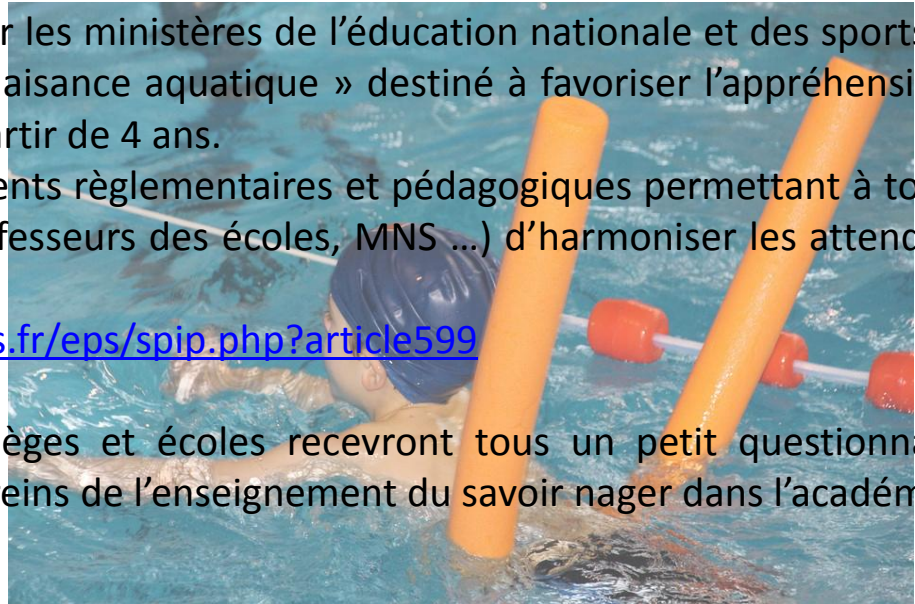
Dossier savoir nager :

Cette thématique devient une priorité pour les ministères de l'éducation nationale et des sports avec le lancement le 15 avril dernier du plan « aisance aquatique » destiné à favoriser l'appréhension du milieu aquatique pour tous les enfants à partir de 4 ans.

Vous retrouverez dans ce dossier les éléments règlementaires et pédagogiques permettant à tous les acteurs concernés (enseignants d'EPS, professeurs des écoles, MNS ...) d'harmoniser les attendus en terme de savoir nager.

Lien vers le dossier : <http://ww2.ac-poitiers.fr/eps/spip.php?article599>

Au cours du mois de juin 2019, les collèges et écoles recevront tous un petit questionnaire à renseigner pour identifier la réalité et les freins de l'enseignement du savoir nager dans l'académie.



Dossier thématique « projet de classe ».

L'inspection pédagogique propose [ici](#) des pistes d'aide à la conception du projet de classe qui devient, à la suite de la publication des nouveaux programmes, l'élément incontournable de la projection singulière d'un enseignement adapté et différencié de la discipline pour une classe donnée. Plusieurs collègues de l'académie ont accepté de partager leurs projets de classe.

ENSEIGNER L'EPS AVEC LE NUMÉRIQUE

D'une Forme de pratique scolaire à la conception d'une application numérique en Football La FPS enrichie par le numérique

Il sera question ici de la présentation d'une forme de pratique scolaire dans la PPSA Football ayant pour objet d'enseignement : "toutes et tous relayeurs pour progresser vers la zone de marque". Les valeurs portées par cette FPS sont l'égalité d'accès à l'OE par tous les élèves ainsi que l'apprentissage de la mixité en football. Sur le plan culturel, l'enjeu est de permettre à tous les élèves de vivre une tranche de vie de milieu de terrain relayeur, en étant capable de libérer le ballon rapidement dans le cœur du jeu, c'est à dire augmenter sa vitesse de transmission de balle (VTB) pour accéder à la zone de marque.

Pour ne pas subir les effets d'une "EPS malade de ses non choix" J-L Ubaldi, nous nous inscrivons dans les propositions du Cedreps en développant notre démarche autour d'un objet d'enseignement ce qui incombe de faire le "deuil" d'une partie de la PPSA en l'occurrence ici l'aspect défensif qui ne sera pas traité.

En effet, force est de constater que les comportements et conduites typiques "négatifs" véhiculés par la pratique du football même en milieu scolaire restent prégnants. Sans transformer la pratique sociale, l'individualisme et la valorisation de l'exploit individuel sont bien souvent dominateurs, ce qui conduit à une monopolisation du ballon par les uns et de l'inactivité balle aux pieds pour les autres. Cette dimension venant scléroser les valeurs d'entraide et de solidarité inhérente à cette pratique. Ainsi, la question des apprentissages pour tous et toutes dans la pratique scolaire du football est une vraie question qui nous anime depuis une dizaine d'année à l'enseigner sous différentes formes et avec différents types de publics scolaires.

Dès lors, la notion de FPS issue des travaux du CEDREPS, présente une solution. Elle est à concevoir dans une articulation grande boucle représentée par la forme de pratique et la petite boucle qui s'articulent autours de situations d'apprentissages. C'est dans l'interaction grande boucle/petite boucle que se trouvent les apprentissages ciblés pour faire sens aux yeux des élèves (A. Coston).

Autrement dit, cadrée par des contraintes emblématiques, notre FPS vise un changement du rapport de tous et toutes avec la PPSA Football. L'analyse des résultats obtenus à l'aide l'application numérique lors des rencontres sera déterminante pour engager les élèves dans un processus d'apprentissage.

[Retour au Sommaire](#)

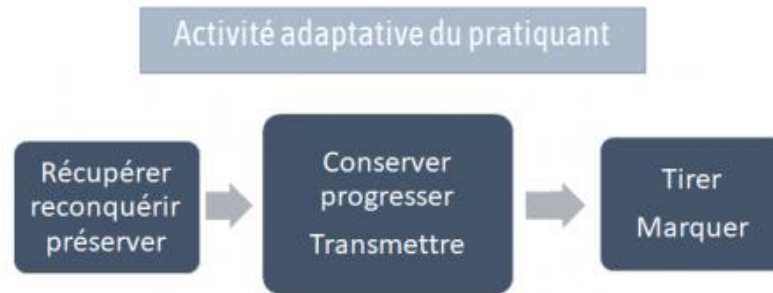
ENSEIGNER L'EPS AVEC LE NUMÉRIQUE

D'une Forme de pratique scolaire à la conception d'une application numérique en Football La FPS enrichie par le numérique.

Nous souhaitons par cette démarche sortir du schéma "situation 1, situation 2, situation 3 et matchs si on a le temps" pour nous centrer sur l'OE dès que l'échauffement est réalisé par la mise en place de la FPS.

Les transformations visées au cours du cycle seront articulées en appui sur des fils rouges support de l'analyse pour les élèves. Ils seront détaillés ci-après.

Aussi pour construire notre démarche, nous avons dû nous centrer sur l'analyse de l'activité adaptative de l'élève afin de cibler notre objet d'enseignement.



Le ciblage de l'OE a été réalisé au regard de la grille d'analyse suivante ciblée sur la conservation, la progression et la transmission du ballon :

- intentions tactiques : conserver et progresser.
- actions d'information : s'informer visuellement avant de recevoir pour choisir.
- déplacements et échanges : rupture avec la conservation individuelle du ballon ou la fuite du rôle de porteur. Création d'un réseau de passes courtes pour progresser. Jeu à 2 à 3.
- équilibre et la posture appui unipodale : construction d'une régulation tonique efficace pour contrôler le ballon et le transmettre avec l'intérieur du pied.

En appui sur les travaux de **D Artus et G Chapelle CRDP Poitiers**, les choix réalisés sont les suivant :

OE : Tous et toutes relayeurs par une accélération de la VTB* pour accéder à la zone de marque

VTB* : vitesse de transmission de balle M Dugrand .De la transparence à la complexité PUF.

VTB= NR/NC NR : ballons reçus, NC : nombres de contacts. VTB comprise entre 0 et 1.

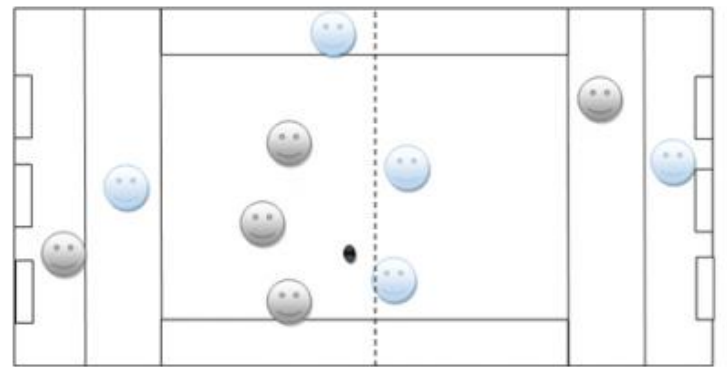
[Retour au Sommaire](#)

ENSEIGNER L'EPS AVEC LE NUMÉRIQUE

D'une Forme de pratique scolaire à la conception d'une application numérique en Football La FPS enrichie par le numérique

Contraintes emblématiques dans la tranche de vie de milieu de terrain relayeur :

- **Jeu réduit en 5 contre 5.** Largeur Terrain à 7 (50m). Longueur 40m début zone marque ligne des 13m. Buts posés à 3 mètres de la ligne du grand but. Terrain large pour donner de l'espace. Le but est d'accéder à la zone de marque par une passe au joueur finisseur identifié et marquer plus souvent que l'équipe adverse.
- Équipes homogènes entre elles et hétérogènes en leurs seins. La mixité est imposée. Les équipes sont construites par l'enseignant.
- Défense homme à homme homogène pour réguler le rapport de force.
- Attribution de rôles de relanceur(zone arrière)/relayeur (zone centrale)/finisseur (zone de marque). Capitaine technique par équipe pour favoriser la fluidité du jeu. Il reste sur le terrain sur les 2 mi-temps au début de la mise en place de de la FPS. La FPS se présente comme suit :



Buts ZM Zone de jeu ZM buts

- Rotation stricte des rôles (pour assurer l'égalité d'accès à l'OE par les élèves). Espaces dédiés sur le terrain pour la centration sur l'OE et faciliter l'observation.
- Zone de marque large et accès obligatoire pour le tir. Un finisseur en place. Un relayeur autorisé à entrer un défenseur aussi (à réguler en fonction des réussites). Une mise en place progressive de la FPS peut-être envisagée en ajoutant cette possibilité dans un second temps.

[Retour au Sommaire](#)

ENSEIGNER L'EPS AVEC LE NUMÉRIQUE

D'une Forme de pratique scolaire à la conception d'une application numérique en Football La FPS enrichie par le numérique

- 3 Buts réduits (1m50x1m) gardés largeur 15 m pour offrir une accessible par tous plaisir de tirer et marquer pour aller vers une cible de 2X3m.
- Variable possible pour faciliter l'accès à l'OE par les plus en difficulté, installer des couloirs libres sans défenseur à la périphérie, nombre de touches 2 max, passe en zone de marque impossible. Pour élargir et permettre à tous et toutes d'être relayeur sans opposition directe.
- Pas de jeu long, la zone de marque n'est accessible que dans la moitié de terrain adverse afin de contraindre les relayeurs à faire progresser le ballon collectivement.
- Après un but ou une sortie de but, la mise en jeu s'effectue sur la ligne de la zone de marque par le relanceur au pied.
- Rentrée de touche au pied, pour favoriser le jeu en passe courte au sol.
- Les rencontres durent 2x5 min, la mi-temps offrant un temps de consultation des scores et VTB afin que chaque équipe puisse échanger sur la stratégie à adopter durant la seconde période.



[Retour au Sommaire](#)

ENSEIGNER L'EPS AVEC LE NUMÉRIQUE

D'une Forme de pratique scolaire à la conception d'une application numérique en Football
La FPS enrichie par le numérique

Le score parlant :

But marqué rapporte **1 point**

Accès à la zone de marque rapporte **100 pts**

La VTB des relayeurs est mesurée sur 2x5min le capitaine restant relayeur par les équipes qui observent.

VTB entre 0,5 et 1 rapporte **10 pts**

Ainsi, à la fin de la séquence de 5 min, l'observation permet de déterminer l'apport de chaque joueur en fonction de sa VTB.

Faire vivre la FPS :



La mise en place s'est avérée plutôt difficile même avec les outils numériques existants, il s'est rapidement imposé qu'une application dédiée était indispensable. J'ai réalisé ce travail en collaboration avec G Hubert professeur EPS au Lycée Genevoix de Bressuire.

Voici le lien de l'application sur le play store : [FOOT FPS](#)

[Retour au Sommaire](#)

ENSEIGNER L'EPS AVEC LE NUMÉRIQUE

D'une Forme de pratique scolaire à la conception d'une application numérique en Football La FPS enrichie par le numérique

L'application permet en un seul écran de mettre en place le score parlant 1,10,100 et le suivi de la VTB par joueur pour une équipe. Il faut donc deux tablettes numériques pour observer un match. Cela a permis de donner le sens voulu à la FPS, de part l'immédiateté des résultats et la facilité de la communication avec les joueurs.

Une capture d'écran est nécessaire pour conserver les relevés.



Les Fils rouges :

Pour suivre les acquis des élèves des fils rouges sont indispensables, selon deux dimensions, collective et individuelle.

Collectivement : score parlant 1/10/100 , buts, VTB, accès zone de marque.

Individuellement : suivi de la VTB des relayeurs est mesurée sur 2x5min par les équipes qui observent.

[Retour au Sommaire](#)

ENSEIGNER L'EPS AVEC LE NUMÉRIQUE

D'une Forme de pratique scolaire à la conception d'une application numérique en Football La FPS enrichie par le numérique

Les transformations visées au cours du cycle sont comme évoqué plus haut, articulées en appui sur les fils rouges support de l'analyse pour les élèves. En effet, c'est la relation entre la prestation collective et la prestation individuelle qu'il convient de questionner afin de comprendre si le nombre d'atteinte de la zone de marque est suffisant en avec l'apport de chacun relativement à sa VTB et sa participation au jeu. Ainsi, des profils de jeu et de joueurs pourront être établis et cibler les apprentissages à construire pour être plus efficaces dans l'appropriation de l'OE. C'est ici, que l'interaction grande boucle/petite boucle trouve toute sa pertinence pour tous les élèves.

Par exemple, l'analyse de la prestation d'une première équipe :



Ici, le premier fil rouge collectif traduit un nombre d'accès à la zone de marque insuffisant avec score inférieur à 300 sur les 5 min. Dans un second temps, les VTB des joueurs sont hétérogènes, ce qui peut démontrer qu'un joueur porte beaucoup le ballon, les autres joueurs participent au jeu sans pour autant faire progresser le ballon. Ainsi, la petite boucle sera organisée autour du démarquage dans l'espace avant et la proposition de solution immédiate.

[Retour au Sommaire](#)

ENSEIGNER L'EPS AVEC LE NUMÉRIQUE

D'une Forme de pratique scolaire à la conception d'une application numérique en Football La FPS enrichie par le numérique

L'analyse de la prestation d'une deuxième équipe :



Pour cette équipe, l'accès la zone de marque est supérieur à 300 donc satisfaisant, et les VTB des joueurs sont homogènes et supérieures à 0,5 ce qui traduit un jeu collectif porté vers l'avant. Cependant, c'est l'action de marque qui fait défaut et devra être abordé. On peut considérer que pour ce match cette équipe maîtrise l'objet d'enseignement.

[Retour au Sommaire](#)

ENSEIGNER L'EPS AVEC LE NUMÉRIQUE

D'une Forme de pratique scolaire à la conception d'une application numérique en Football La FPS enrichie par le numérique

La conduite de la FPS, alternance grande boucle/petite boucle :

Petites boucles :

Situations d'apprentissages à envisager pour atteindre l'objet d'enseignement :

Toro : Profil d'équipe VTB trop rapide pas de maîtrise de balle, beaucoup de perte.

3 contre 1 carré de 10x10, objectif, augmenter le temps de conservation du ballon sans interception.

Objectif : maîtrise de la VTB, prise de balle, prise d'info, transmission, déviation. Variable déterminante : supériorité numérique, espace disponible.

Ballon prisonnier : Profil d'équipe qui ne trouve pas le finisseur, VTB plutôt homogènes autour de 0,5.

6 contre 2, zone centrale défendue par 2 joueurs. Espaces séparés 20X15m. Passes au sol obligatoire, 3 points entre les défenseurs, 1 pt à la périphérie. S'appuyer et progresser.

Objectif : Accélération VTB prise de balle, prise d'info, transmission, déviation. Variable déterminante : espace séparé prise d'info facilitée.

Stop ball avec zone à gagner : Profil d'équipe qui conserve sans progresser exemple équipe 1.

Objectif : Accélération VTB. Prise de balle, prise d'info, transmission, déviation.

Exercices : à penser comme des remédiations spécifiques pour des élèves à profils singuliers. Indispensable dans la PPSA football à notre sens pour permettre à tous et toutes de maîtriser le ballon.

Contrôles/passes sous contraintes, espace et temps.

Relais, circuit à 2 à 3.

[Retour au Sommaire](#)

ENSEIGNER L'EPS AVEC LE NUMÉRIQUE

D'une Forme de pratique scolaire à la conception d'une application numérique en Football La FPS enrichie par le numérique

La question du niveau de pratique et des programmes :

Cette forme de pratique est à entendre comme un mode d'entrée scolaire et à ce titre peut convenir à des élèves de collège au travers du cycle 4 ou bien lors d'un cycle en classe de seconde ou première.

Pour le Cycle 4 :

Cette FPS permet de s'inscrire pleinement dans les AFC 4 pour le champ d'apprentissage 4.

Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en faveur de son équipe.

Remarque : les actions décisives sont centrées sur la passe et le démarquage pour faire progresser le ballon avec la contrainte emblématique de la rotation des rôles qui assurent que tous et toutes puissent atteindre cet objectif.

Être solidaires de ses partenaires.

Remarque : Cette dimension est prise en compte dans l'action même de jeu. Elle fait partie intégrante de la FPS.
Observer.

Remarque : l'observation est aiguillée par l'utilisation de l'application.

Accepter le résultat de la rencontre et savoir l'analyser avec objectivité.

Remarque : Le score parlant et les VTB des joueurs sont les fils rouges support de l'analyse des rencontres

Pour la classe de seconde :

S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force.

Remarque : La FPS permettant d'analyser objectivement le rapport de force et ainsi construire une stratégie de jeu en appui sur les forces de l'équipe.

Se préparer et s'entraîner, individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif.

Remarque : les petites boucles ciblées sur les besoins de l'équipe sont des éléments pertinents pour se préparer et s'entraîner.

Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire.

[Retour au Sommaire](#)

ENSEIGNER L'EPS AVEC LE NUMÉRIQUE

D'une Forme de pratique scolaire à la conception d'une application numérique en Football
La FPS enrichie par le numérique

Remarque : la définition de rôle de relanceur, relayeur et finisseur permet à chacun de s'identifier dans ce rôle. La rotation des rôles assurant à tous de construire des acquis dans les différents rôles.

Dans cet exemple, le numérique a permis un réel enrichissement de la FPS grâce à la facilité du recueil d'information, la lisibilité des résultats immédiats et leurs communications aisées en appui sur les tablettes.

N'hésitez pas me contacter pour avoir des informations complémentaires.

[Retour au Sommaire](#)

ENSEIGNER L'EPS AVEC LE NUMÉRIQUE

Donner à voir sans se montrer en danse grâce au numérique

Bon nombre d'enseignants ne se sentent ni armés, ni prêts à démontrer, à agir, à s'exposer face à un public de peur des remarques et du regard de leurs élèves.

Nous pointons ici du doigt l'un des paradoxes majeur de la danse. Le néophyte qu'il soit élève ou enseignant, ou celui qui ne se sent pas compétent dans l'activité refuse bien souvent ou tremble à l'idée, de se donner à voir.

Malheureusement, sans cette prise de risque, ce regard sur sa motricité, le progrès et les apprentissages ne peuvent qu'être qu'hypothétique, hasardeux ou limités.

Dans ce contexte, face à un socle commun qui réaffirme l'importance de la pensée divergente et de l'éducation artistique, à l'aune d'une réforme des programmes du lycée qui mise sur le « processus de création » en seconde, comment peut on dépasser ce constat de terrain?

Notre défi sera ici de démontrer que l'outil numérique en tant qu'outil de mise en réseau, de conservation de mémoire et de visionnage répété et différé, peut offrir une plus value, un habillage judicieux permettant d'échapper à ce regard sur soi insistant et déstabilisant.

En effet, pensé comme moyen de rompre avec la frontalité du regard des autres et du spectateur, et imaginé comme outil pour rendre compte des transformations corporelles, il nous semble qu'un dispositif numérique puisse être l'occasion de dépoussiérer les représentations qui pèsent lourdement sur l'enseignement de la danse. Mieux, nous gageons que perçu comme étape d'apprentissage, ce dispositif permet de construire sa compétence à son rythme pour ne pas se retrouver incompetent face aux autres.

Nous proposerons ici un aménagement sur 3 à 4 séances, s'appuyant sur un « protocole » numérique composé d'un HOOTOO, d'une clé usb (contenant 3 modules de danses) et de 5 tablettes utilisées en wifi (via le HOOTOO) et / ou en écran différé (video coach). Ce dispositif sera mis en parallèle avec un tableau de capitalisation de façon à guider les transformations corporelles et à témoigner des acquis de chaque apprenant.

[Retour au Sommaire](#)

ENSEIGNER L'EPS AVEC LE NUMÉRIQUE

Donner à voir sans se montrer en danse grâce au numérique

Objectifs officiels: (le problème de terrain à résoudre)

Ne pas démontrer aux élèves et se délester du regard des autres

Guider les apprentissages sans tomber dans la reproduction fermée d'une gestuelle imposée.

Partir d'un module technique commun (filmé au préalable sur un expert ou sur youtube) qui assure un bagage moteur pour l'évaluation finale sans omettre la transformation singulière et poétique de la motricité.

Rendre l'évaluation plus simple à réaliser en continue et par accumulation d'expériences.

Objectifs officiels: (la problématique institutionnelle à appliquer)

Rendre le progrès visible et former l'oeil du spectateur et utiliser l'outil numérique pour amener l'élève à juger de sa prestation (il dépose le dossier sur clé lorsqu'il juge qu'il a répondu à la consigne sans erreur) afin de travailler certaines compétences: « Construire un regard critique sur ses prestations et celles des autres, en utilisant le numérique »

Amener l'élève de façon progressive à transformer sa motricité de façon lisible.

Rendre l'élève autonome dans la leçon et dans la séquence en s'appropriant les composantes et procédés afin de travailler certaines compétences: « Elaborer seul ou à plusieurs un projet artistique et/ou acrobatique pour provoquer une émotion du public »

Par ces objectifs nous espérons atteindre ces transformations :

Passer d'une motricité usuelle à une gestuelle reproduite pour déboucher sur une gestuelle « transformée » selon les composantes du mouvement et les procédés de composition.

Passer d'un spectateur passif au ressenti émotionnel binaire à un spectateur témoignant de transformations corporelles au travers de deux critères (Lisibilité et continuité).

[Retour au Sommaire](#)

ENSEIGNER L'EPS AVEC LE NUMÉRIQUE

Donner à voir sans se montrer en danse grâce au numérique

Pourquoi utiliser une clé usb et qu'y a t-il dessus?

Véritable outil du quotidien, la clé usb fait ici figure de vidéothèque sommaire.

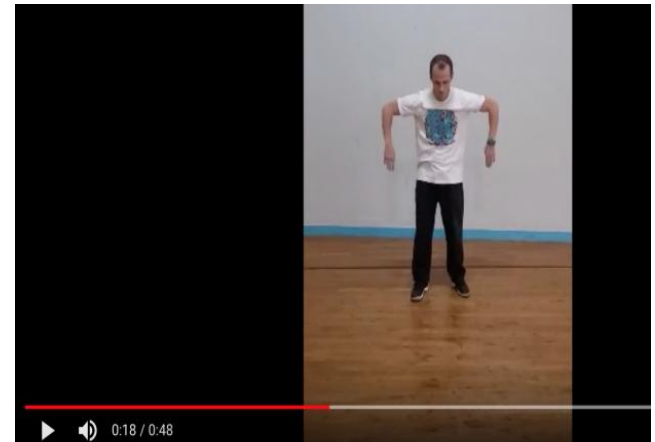
Branchée sur le HOOTOO, elle comporte en son sein 3 vidéos de niveaux différents que l'on appellera « modules ». Volontairement, nous avons construit un module rouge (difficulté technique simple et courte durée), un jaune (plus complexe que le rouge) et un vert (complexe, et plus long).

Chaque module correspond à la première marche de chaque colonne du tableau de capitalisation (cf tableau). L'objectif pour l'apprenant est clair, il va devoir être capable de reproduire avec exactitude le module proposé dans chaque colonne (acquisition d'un bagage moteur par répétition et stabilisation) pour ensuite en proposer des transformations de façon à tester sa créativité (selon les composantes et selon des procédés de composition).

Pour s'auto-évaluer, les élèves auront à tout moment le loisir de consulter l'écran différé disposer à la place du public (cf schéma) pour juger de deux critères permanents:

-Leur lisibilité (la reproduction est elle similaire au module proposé et la consigne de la case est elle réalisée sans erreur?)

-Leur continuité (observe-t-on des temps d'arrêt, d'hésitation, des têtes qui se tournent, et ou des gestes parasites?) de leur prestation.



[Retour au Sommaire](#)

ENSEIGNER L'EPS AVEC LE NUMÉRIQUE

Donner à voir sans se montrer en danse grâce au numérique

S'ils jugent que leur travail est recevable, un élève du groupe (ou un inapte ou un élève d'une autre compagnie) pourra filmer la prestation à l'aide de la tablette et l'envoyer sur la clé usb dans le dossier rouge, à la marche numéro 1 (si le groupe est à la case 1 de la colonne rouge) (cf capture d'écran). La compagnie juge ainsi qu'elle peut débiter la seconde marche. Par ce biais, l'œil du spectateur observe de façon analytique et répétée deux notions importantes dans les activités artistiques : lisibilité et continuité et ce dans des contextes variés (consignes différentes à chaque case)

Nous proposons ici un modèle de départ à recopier car nous sommes en plein cœur d'une activité morphocinétique. Aussi la part imputée à la reproduction et à l'imitation dans l'apprentissage est conséquente. F. Winnykamen¹ guide ainsi nos propositions à travers sa vision de l'apprentissage et de sa modélisation à partir d'un modèle, d'une origine.

Cependant, si modèle il y a, celui-ci ne constitue qu'un point de départ qu'il conviendra de dépasser dans les différentes marches qui proposent des transformations (selon les composantes du mouvement ou des procédés). Pris et emporté par les marches à gravir, la part de complexité motrice, de singularité et de créativité motrice sera croissante.

¹Winnykamen F. « apprendre en imitant? », Revue Française de Pédagogie, 1992

ENSEIGNER L'EPS AVEC LE NUMÉRIQUE

Donner à voir sans se montrer en danse grâce au numérique

Quand et Pourquoi le tableau de capitalisation?

Selon nous, ce tableau n'offre de pertinence que si ce dernier arrive suite à une phase de découverte/ apprentissage des différents contenus moteurs alors envisagés dans la séquence d'enseignement. Pour le dire autrement, une fois que les contenus ont été découverts, visités et testés dans des situations ludiques sur environ 4 à 5 leçons (cf revue EPS n°380 « se défier pour oser créer »), nous rentrons dans la validation des contenus sur 3 à 4 séances à travers le défi des marches présentées par le tableau de capitalisation.

Module 1 (formes statiques environ 8 temps) En groupe entier (sauf caméraman)
1/Reproduire le module à l'unisson
2/Reproduire le module à l'unisson avec 2 changements d'orientation (de face, cour, diagonale...)
3/A l'unisson: Transformer le module initial en modifiant la vitesse : un moment très lent, un moment très rapide
4/A l'unisson: Transformer le module initial en callant certains passages sur des repères sonores (fin d'un geste, répétition d'un geste, partie du corps)
5/A l'unisson: Y insérer un moment symbolique du conte: première phrase (posture, statue, action) Et changer l'organisation de l'unisson 2 fois (diagonale, rond, vol d'oiseau)
6/A l'unisson: Y insérer 3 moments symboliques du conte (premier paragraphe) Et changer l'organisation de l'unisson

Module 2 (formes en déplacement environ 16 temps) En duo
7/Reproduire le module à l'unisson
8/Le faire en question/ réponse
9/A l'unisson: Transformer le module initial en modifiant la vitesse : un moment très lent, un moment très rapide, des arrêts.
10/En miroir de 3/4: Transformer le module initial en callant certains passages sur des repères sonores (fin d'un geste, répétition d'un geste, partie du corps)
11/En question/ réponse sans se voir (dos à dos par exemple): Transformer le module en y insérant 3 symboles (2ème paragraphe)

Module 3 (formes en déplacement et avec changement d'orientation) En solo
12/Reproduire le module
13/Transformer ce module en jouant sur la vitesse: un moment sur la musique, un moment lent, rapide et arrêté
14/Transformer le module en y insérant des rebonds, des tremblements et de la « dilatation », ou des « spasmes »
15/Transformer le module en y insérant des changements d'orientation par 3 moteurs du mouvement (tête, coude, main...)
16/Créer un module mélangeant formes, vitesses, énergies, déplacements et symboles (résumant l'extrait du conte)

L'expérience nous montre ici que par cette procédure et cette « orthogonalité des buts »² l'émulation individuelle et collective reste totale. Les élèves s'engagent pour eux et pour autrui, filles et garçons y compris. En effet, les apprenants sont happés par cette ascension des marches transformées en score. De plus, alors guidés par un tableau pensé comme une somme d'expériences dansées à valider, les élèves se voient avancer et progresser. Le plaisir qu'ils en retirent est conséquent. C'est une véritable occasion de devenir « champion de soi même », sans jamais véritablement risquer de ne pas apprendre.

²Mascret, N. (2011). Pour une réhabilitation du critère de réussite en EPS. Les Cahiers du CEDREPS, 11, 27-38.

ENSEIGNER L'EPS AVEC LE NUMÉRIQUE

Donner à voir sans se montrer en danse grâce au numérique

L'écran différé en permanence, pourquoi et comment?

La danse d'une part et l'EPS en général souffre de son caractère éphémère. En effet, il est très difficile de construire l'oeil du spectateur dans un instant très court. De plus, sans regard différé, la place accordée à l'erreur d'appréciation du spectateur reste limitée. L'écran différé et notamment l'application vidéo coach permettrait donc d'accorder à l'apprenant un feedback précoce sur la connaissance de sa performance et de son résultat. Mieux ce feedback interviendrait lorsqu'il en a besoin.

Les théories sont unanimes à cet égard! Lorsque le contenu ou le conseil est demandé et précoce l'impact sur l'apprentissage est significatif. En effet, selon Austermann et col.⁴, donner le feedback après un délai (de quelques secondes à 1 minute) devrait aider au développement de l'auto-évaluation et de l'auto-détection de l'erreur en accordant à l'apprenant un temps suffisant pour mettre en relation les feedbacks intrinsèques et les feedbacks extrinsèques.



Nous optons donc pour un écran différé permanent. Seul bémol, l'écran à lui seul ne suffit pas. Nous accompagnons ce dernier de deux critères d'analyse précis. Sans quoi la prise d'information de l'apprenant qu'on connaît sur inclusive et non sélective, son déficit d'attention, ne pourront lui permettre de repartir de sa visualisation avec les pistes à améliorer et les éléments à réguler. *(exemple : s'il y a erreur de continuité alors cela suppose que l'élément n'est pas assez mémorisé donc il peut être nécessaire de le répéter, ou bien que certains éléments techniques n'ont pas été acquis alors il faut les réaliser plus lentement et avec repères au sol ou repères auditifs entre les danseurs....)*

³Hanula G., Llobet E., Saulnier J.Y. « devenir champion de soi-même », Revue Enseigner l'EPS n°267, 2015

⁴Austermann Hula, S.N., Robin, D.A., Ballard, K.J., & Schmidt, R.A. (2008). Effects of feedback frequency and timing on acquisition retention and transfer of speech skills in acquired apraxia of speech. *Journal of Speech, Language, and Hearing Research*, 51, 1088-1113.

ENSEIGNER L'EPS AVEC LE NUMÉRIQUE

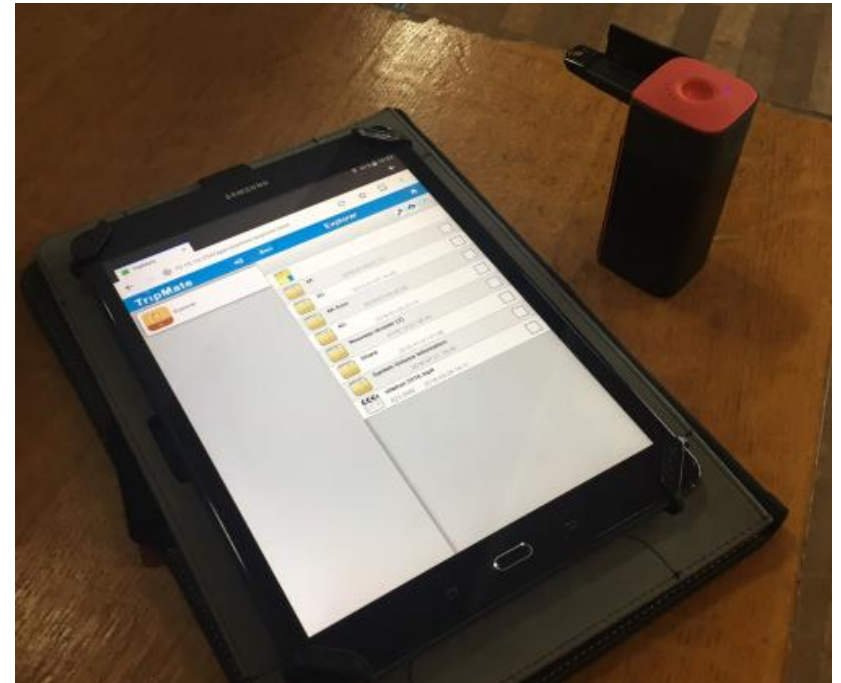
Donner à voir sans se montrer en danse grâce au numérique

Pourquoi le Hootoo?

Le Hootoo, en générant un réseau local, permet à l'ensemble des tablettes d'accéder à la clé USB de l'enseignant. Ainsi, les élèves peuvent consulter les ressources de la clé (« les modules vidéos » et vidéos des autres compagnies) et également déposer leur travail.

En outre, le Hootoo permet de ne pas saturer la mémoire des tablettes.

Enfin, le Hootoo permet à l'enseignant avec sa tablette personnelle de s'y connecter également et d'évaluer l'avancée du travail de chaque groupe sans demander une preuve physique du travail effectué. Par ce levier, nous ouvrons une porte intéressante au respect du rythme de travail de chaque groupe et de chaque élève mais nous inversons également l'ordre traditionnel de l'évaluation. Ce n'est plus l'enseignant qui demande démonstration pour juger d'une performance, mais l'élève qui envoie le fruit de son évaluation.



[Retour au Sommaire](#)

ENSEIGNER L'EPS AVEC LE NUMÉRIQUE

Donner à voir sans se montrer en danse grâce au numérique

Conclusion:

Nous avons tenté de montrer dans un premier temps que pour enseigner la danse, il ne fallait pas nécessairement être soit même un danseur expert. Usant d'outil, la pédagogie fait son travail et la magie peut opérer, le climat s'en trouve apaisé.

Dans un second temps, nous désirions également montrer que pour aller vers une évaluation finale, vers une situation de référence face à un public averti et actif, il ne fallait pas nécessairement et immédiatement mettre l'apprenant devant tout le monde. Pourtant, nous sommes convaincus que la danse n'a d'intérêt que parce qu'elle est vue et montrée. Néanmoins à l'école, avec des adolescents aux caractéristiques motrices et affectives particulières, la démonstration face à un public peut être une étape de désengagement et d'abandon voire de déconvenue.

Notre postulat était donc de montrer que pour s'exposer, il est important de se sentir fort.

[Retour au Sommaire](#)

ENSEIGNER L'EPS AVEC LE NUMÉRIQUE

Organiser un cross d'établissement pour favoriser l'engagement des élèves

Afin de réaliser un **cross au sein de votre établissement**, nous proposons l'utilisation de logiciels informatiques **simplifiant la mise en œuvre** des épreuves, et une gestion plus rapide des données (gestion des élèves, résultats individuels et par équipe, prises de temps, etc.).

Par ailleurs, nous montrons comment nous pouvons prendre en compte ces résultats pour **évaluer les compétences des élèves** lors de ces cross.

- **Intérêt pratique**

Ces logiciels permettent d'**éditer facilement les dossards** à partir d'une liste d'élèves (récupérable à votre secrétariat), d'augmenter la fluidité dans l'enchaînement des courses grâce à la **lecture des dossards par code barre**. Il est aussi envisageable de donner les **résultats individuels et/ou par équipe** tout de suite après la course.

- **Intérêt pédagogique**

Afin de **favoriser l'engagement collectif des élèves** autour d'un projet commun, il est possible de réaliser un classement par classe, par niveau, par catégorie, par établissement (liaison CM2, 6ème). Cette multiplicité de classements des élèves permet d'atteindre des objectifs d'établissement variés.

Par ailleurs, grâce à la **mesure des temps**, il est envisageable de valider les compétences par la **mise en correspondance des projets de temps basés sur les VMA** et les performances réalisées. L'utilisation d'un logiciel de chronométrie permet donc de personnaliser les exigences de courses pour les coureurs.

- **Matériel nécessaire**

Le matériel nécessaire se compose d'un **ordinateur portable et d'une douchette code-barres** connectée en USB. Nous conseillons l'achat d'une douchette avec lecture laser, plus efficace au soleil et sur des dossards pliés, certes plus onéreuse (environ 80€). Nous suggérons l'achat de ce matériel en le mutualisant avec d'autres établissements voisins.

Des applications tablettes proposent la gestion informatisée d'un cross.

La version de [Pro-EPS](#) semble être la plus aboutie, mais nous ne l'avons pas testée.

[Retour au Sommaire](#)

ENSEIGNER L'EPS AVEC LE NUMÉRIQUE

Organiser un cross d'établissement pour favoriser l'engagement des élèves

- Boîte à outils

Je veux avoir un classement individuel et par équipe (ou classe)	Je veux évaluer mes élèves en fonction de leur Vitesse et avoir des classements par équipe :
<p>Logiciel CROSSCOL : télécharger le dernier logiciel de Bernard Quincy.</p> <p>Tutoriel de prise en main crosscol 1ere prise en main (PDF de 1 Mo)</p> <p>Exemple de fichier .csv à importer dans Crosscoll depuis siecle : exemple fichier crosscol-2 (Comma Separated Values de 107 octets)</p>	<p>Logiciel : Raceresult</p> <p>Précision : Race result est utilisé en association avec Crosscol pour le dossardage.</p> <p>Tutoriel de prise en main raceresult prise en main (PDF de 656.8 ko)</p> <p>Fichier csv exemple à importer dans raceresult exemple fichier race result (Comma Separated Values de 120 octets)</p> <p>Exemple fichier excel % VMA resultats_cross (Excel de 47.8 ko)</p> <p>Fiche évaluation tableau compétences eval_cross (PDF de 120.8 ko)</p>

[Retour au Sommaire](#)

ENSEIGNER L'EPS AVEC LE NUMÉRIQUE

Organiser un cross d'établissement pour favoriser l'engagement des élèves

- **Conseils :**

Pour une première prise en main : Crosscol est plus accessible quand on débute sur l'organisation du cross.

Le logiciel de chronométrie Raceresult nécessite un peu de temps de prise en main, mais est très puissant. Le tutoriel vous permettra de gagner beaucoup temps sur cette appropriation.

Des **essais préliminaires** avec quelques dossards vous permettront de vous **familiariser** à l'utilisation de ces logiciels avant les courses .

Fichier élève : attention, les données élèves stockées tombent sous le coup de la réglementation sur la protection des données personnelles (**RGPD**). Pensez à les effacer après utilisation, et à faire consigner cette utilisation à votre chef d'établissement dans le registre dédié.

[Retour au Sommaire](#)

DEVELOPPER LE NUMERIQUE

- **Enquête sur le numérique :**

- Vous souhaitez être aidés dans la mise en place du numérique dans votre équipe ?
- Vous souhaitez qu'une formation soit dispensée dans votre département, votre district, votre établissement ?
- Vous souhaitez aller plus loin dans l'utilisation du numérique ?
- Vous souhaitez qu'une équipe du groupe TICE élabore un outil informatique pour vous ?

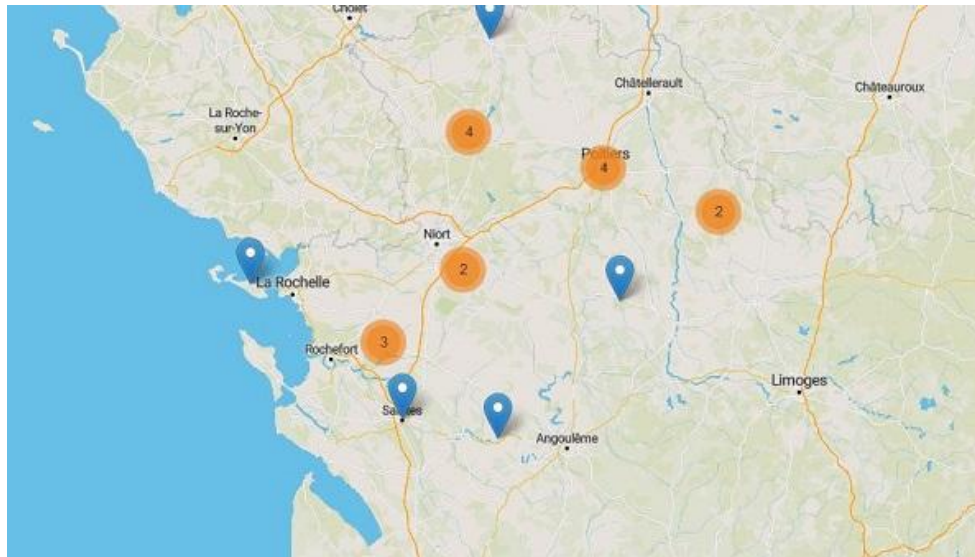
Répondez au questionnaire en ligne ci-dessous (5minutes environ) et faites-nous part de vos besoins et/ou remarques :

<http://enquetespeda.ac-poitiers.fr/index.php?r=survey/index&sid=928923&newtest=Y&lang=fr>

- **Classe ouverte : allez voir des membres du groupe TICE en classe, avec leurs élèves.**

Vous avez la possibilité de demander de manière très officielle à aller voir un membre du groupe TICE pendant un de ses cours d'EPS. Vous pouvez voir qui enseigne près de chez vous et le contacter via ce lien :

<https://magistere.education.fr/ac-poitiers/blocks/participants/map.php?id=3845>



[Retour au Sommaire](#)