

ACCOMPAGNER L'ÉLÈVE DANS SON PROJET D'APPRENTISSAGE

INTENTION : ENGAGER				ÉLÈVE		
ENCOURAGER (Maintenir les efforts)	GUIDER (Attendu) X	ACCOMPAGNER (Dévolution)	ENQUÊTER (Monde propre)	Applique X	Comprend	Construit
OUTIL	Vidéos explicatives de situations	Coût : gratuit	En ligne / à installer : à installer	Lien de téléchargement :	Prérequis : Avoir une tablette. Avoir une banque de situations filmées et savoir les relier à un qr code (possibilité aussi de les archiver dans un diaporama)	

L'ÉLÈVE / L'ENSEIGNANT / LE SAVOIR / LA CLASSE						
PROJET DE TRANSFORMATION	C.A : 4 Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.		Compétence visée / AFC / AFL : Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe. S'engager vers l'autonomie et se mettre en projet de progression.			
	APSA : Volley-ball (par exemple)	Connaissances : -les règles du jeu -les différents rôles de jeu -le vocabulaire technique	Capacités : Dépend de la situation choisie. -Savoir réaliser un service. -Savoir réaliser une passe à 10 doigts -Savoir réaliser une manchette -Toujours se déplacer/se placer sous la trajectoire du ballon -Prendre des informations sur le placement de mes partenaires/de mes adversaires, tout en jouant le ballon	Attitudes : -Savoir situer son niveau de jeu de manière objective ou avec l'aide d'un partenaire. -Se concentrer pour comprendre la mise en place et les objectifs. -S'écouter avec les membres de son groupe pour s'organiser.		
LA SITUATION	Dispositif (où) Environnement habituel de pratique volley. Des fiches de mise en situation par objectifs avec des QR code donnant accès à des vidéos explicatives, proposées par le professeur décrivant les situations à mettre en place. 2 à 3 groupes qui travaillent sur des objectifs différents en fonction des besoins repérés par l'enseignant.		Consignes (quoi) Se regrouper avec les autres élèves qui ont le même besoin, puis récupérer la fiche de travail correspondante. Lire et scanner le QR code pour visionner la vidéo correspondante, puis installer la situation (matériel, marquage au sol, différents rôles). Repérer les critères de réussite et les comparer à son résultat. Passer à la situation suivante en cas de réussite.		Critères de Réalisation (comment) Bien suivre les explications trouvées sur la fiche ainsi que la vidéo. Respecter la mise en place matérielle proposée. Passer dans les différents rôles	Critères de Réussite Selon les situations proposées et l'objectif recherché. Remplir les critères de réussite de la situation pour atteindre l'objectif recherché dans le jeu ou dans la maîtrise technique pour franchir un palier dans la progression.
L'USAGE (L'INSTRUMENT)	Par l'élève Usage autonome de la tablette en appui des fiches pour s'informer de ce qu'il faut mettre en place pour essayer d'atteindre son objectif de progression. Permet aux élèves de travailler en ateliers selon leurs besoins.			Par l'enseignant Permet de prendre du recul sur la mise en activité des élèves, et de se concentrer sur la correction et la remédiation par rapport à l'activité des élèves. Se retrouve plus disponible, une fois libéré de la partie « mise en place » de la situation et l'explication.		
PLUS-VALUE	Les élèves travaillent en autonomie relative et mettent en place leur propre situation. Cela les amène à collaborer pour la mise en place et la pratique et la validation des critères de réussite.			POINTS DE VIGILANCE	S'assurer que les élèves aient bien compris le sens de la situation et appliquent bien ce qui est demandé. Mettre en place un recueil des résultats des élèves en regard des critères de réussite.	

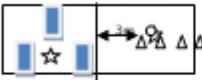
ACCOMPAGNER L'ÉLÈVE DANS SON PROJET D'APPRENTISSAGE

1 exemple de fiche :

9

Cycle : Volley-ball	Niveau : 3e
PSM : Technique	Objectif : Servir dans un espace libre

Situation n°1

<p>Nombre d'élèves par groupe de travail : 2 élèves ou plus</p> <p>Besoins en matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 ballon de VB - 4 plots - 3 tapis de gym <p>Ce que je dois mettre en place (Dispositif) : Par 2, un serveur et un ramasseur de balle.</p> 	<p>Consignes :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Effectuer une série de 5 services à 10 doigts en visant une des zones matérialisées par des tapis dans le camp adverse. • Le tapis proche du filet rapporte 1 pt, le tapis au milieu rapporte 10 pts, le tapis au fond rapporte 100 pts. • Le même à 3 mètres du filet. • Quand j'ai fait mes 5 services, je vais au plot à 1m, puis au 5m et enfin au fond du terrain. J'additionne les points sur les 20 services. • Je compte combien de points j'ai marqué au total sur mes 20 services. • Je peux refaire une 2^e série si la 1^{re} n'est pas concluante.
--	---

<p>Pour m'améliorer :</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Je pousse le ballon avec les bouts des doigts, en pliant les bras pour faire un piston. b. Je pousse sur mes jambes pour allonger les distances de balle. c. J'oriente mon corps, et notamment le haut par rapport à où je veux envoyer le ballon. 	<p>Je réussis si :</p> <p>Je marque au moins 10 points, et finis mes 20 services.</p> <p>Penser à inscrire ses scores au tableau.</p> 
--	---

L'élève scanne le QR code avec la tablette pour accéder à la vidéo explicative

Situation n°2

<p>Nombre d'élèves par groupe de travail : 5 élèves ou plus</p> <p>Besoins en matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 ballon de VB - 1 chronomètre - 6 plots pour marquer le terrain <p>Ce que je dois mettre en place (Dispositif) : Match à 2 c 2 avec un arbitre sur un terrain de la taille d'un demi-net.</p> 	<p>Ce qu'il faut faire dans l'ordre (consignes) :</p> <ul style="list-style-type: none"> • On joue des matchs de 3 à 2 contre 2 avec 1 arbitre. • Le jeu est libre, il n'est pas obligatoire de servir dans un espace libre du terrain adverse, c'est à dire que le service arrive directement sur un adversaire, alors le point est gagné (il doit obéir l'un des défenseurs à bouger). • De plus, si le service en zone libre n'est pas maîtrisé (ni renvoi, ni passe à un partenaire), alors il rapporte directement 10 pts. • Selon les capacités des joueurs, on peut aménager la distance de service : au milieu, il sera effectué du fond du terrain (on donne le droit alors à 2 essais au service) ; sur le 2^e, on peut s'avancer un peu ; sinon on s'avance dans le terrain, pas à moins de 3m du filet (mais 1 seul essai au service).
--	--

<p>Pour m'améliorer :</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Je pousse le ballon avec les bouts des doigts, en pliant les bras pour faire un piston. b. Je pousse sur mes jambes pour allonger les distances de balle. c. J'oriente mon corps, et notamment le haut par rapport à où je veux envoyer le ballon. d. Je prends des infos sur le placement des adversaires et décide où je suis capable de viser pour mettre en difficulté mon adversaire. 	<p>Je réussis si :</p> <p>Je joue mon match, en ne perdant pas d'office de point au service (service toujours placé), si je joue en respectant cette consigne, c'est bien joué.</p> <p>Penser à inscrire ses scores au tableau.</p> 
---	---