

ENGAGER L'ÉLÈVE DANS UN PROJET D'APPRENTISSAGE

| INTENTION : ENGAGER | | | ÉLÈVE | | |
|----------------------|--|---------------------------------------|--|--|--|
| Donner le BUT (Quoi) | Donner le SENS (Pourquoi) | Montrer la voie (Comment) | Applique Il s'efforce de courir et de limiter les phases de marche | Comprend L'élève comprend que le prof a une vision de tous les endroits où il a marché. Et l'élève devra donc limiter les phases de marche aux moments où il a besoin de lire la carte (point de décisions, attaque de poste...) | Construit La nécessité de maintenir son effort et sa course tout au long du parcours (et à moyen terme la capacité à construire l'itinéraire pendant la course et pas seulement à l'arrêt) |
| OUTIL | Environnement : 1 à 4 appareils (tablette ou téléphone Android / iPhone) | Coût : Application gratuite | En ligne / à installer : Appli Decathlon coach (1 seule adresse mail pour tous les appareils) à installer sur chaque appareil + suppression de l'autopause dans les réglages | Lien de téléchargement :  Android  iOS (iPhone et iPad) | Prérequis : Savoir configurer le wifi pour créer un partage de connexion entre le smartphone du prof et les tablettes utilisées |

| L'ÉLÈVE / L'ENSEIGNANT / LE SAVOIR / LA CLASSE | | | | |
|--|---------------------------------------|---|--|---|
| PROJET DE TRANSFORMATION | C.A : 2 | Compétence visée / AFC / AFL D2 / CG2 : S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et des outils | | |
| | APSA : Course d'orientation | Connaissances : Connaissance des moyens pour être plus efficace en CO : | Capacités : Capacité à maintenir une vitesse de course adaptée à ses ressources. | Attitudes : Volonté de réduire les phases de marche. Accepter de courir longtemps ou de maintenir une |

| | | | | |
|-------------------------------|---|--|---|---|
| | | lecture efficace de la carte et vitesse de course. | | intensité élevée. |
| LA SITUATION | Dispositif (où) : Dans la forêt, le parc urbain... | Consignes (quoi) : Réaliser le parcours de 5 balises « comme d'habitude » mais à l'arrivée le prof et les élèves regarderont ensemble deux choses : <ul style="list-style-type: none"> - Les « gribouillis » sur la trace GPS (=hésitations) - La courbe de vitesse | Critères de Réalisation (comment) : Choisir l'itinéraire le plus efficace pour rejoindre chaque balise. Entre chaque balise, ne s'arrêter pour marcher que lorsqu'il est nécessaire de lire la carte (prise de repères, points d'attaque...). Lire la carte pendant la course, savoir exactement sur quel poste est la balise avant d'arriver dessus. | Critères de Réussite : Pas de « gribouillis » Vitesse régulière avec « creux » logiques (arrêt de la course) le temps de poinçonner chaque balise. |
| L'USAGE (L'INSTRUMENT) | Par l'élève : Il lance la course sur l'application, met la tablette au fond du sac à dos et n'a plus le droit d'y toucher avant l'arrivée. À l'arrivée, il arrête la course et la synchronise. En attendant que le prof soit dispo, il peut déjà identifier les éventuelles erreurs (« les gribouillis ») sur la trace GPS. | Par l'enseignant : La vitesse de déplacement permet de voir les endroits où les élèves se sont arrêtés (et pourquoi), combien de temps, et surtout les éventuelles phases de marche. Dans un deuxième temps, la trace GPS est utilisée pour objectiver les choix d'itinéraires de l'élève et ses éventuelles erreurs. (Autre fiche pour réguler avec la même application) | | |
| PLUS VALUE | Pour l'élève : Visibilité des efforts fournis et objectivisation des phases pouvant être améliorées. Motivation pour courir sachant que ce sera « visible » par | Pour l'enseignant : Leur faire vivre vraie une « tranche de vie » de l'APSA qui allie intensité de course et conflit vitesse/précision dans la lecture de la carte. | | |

ENGAGER L'ÉLÈVE DANS UN PROJET D'APPRENTISSAGE

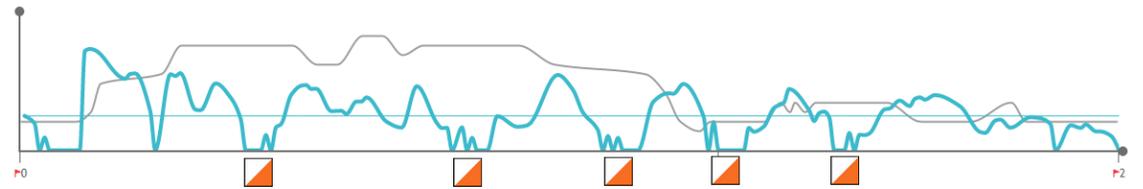
| | | |
|-------------------|---|--|
| | l'enseignant. | |
| VIGILANCES | Pour l'élève : Gestion du matériel qui reste fragile. | Pour l'enseignant : Cibler des élèves prioritaires : Soupçons de marche, ou qui courent en se perdant. Afin de limiter le nombre d'appareils connectés utilisés dans la leçon et faciliter la gestion des feedbacks. |
| LIMITES | La trace GPS est reproduite sur une carte google maps qui manque de précision par rapport aux postes sur une carte de CO. | |



PREMIER EXEMPLE :

Sur cette trace, on distingue :

- Un *gribouillis* qui est une erreur (au nord-ouest) : les élèves sont passés devant le poste trop vite et ont fait demi-tour pour le retrouver rapidement.
- Un autre très petit *gribouillis* qui montre une toute petite erreur aussitôt corrigée (à l'Est à mi-hauteur)



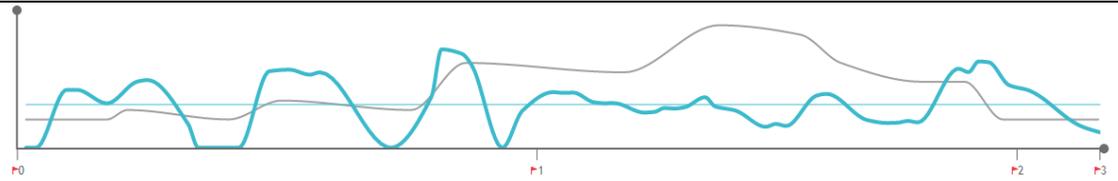
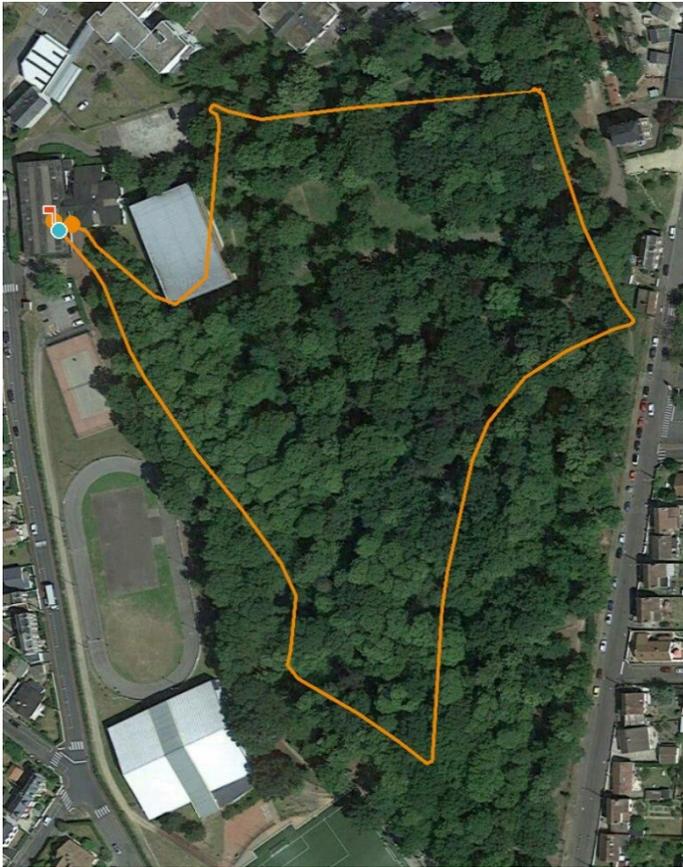
Sur la courbe de vitesse, on observe bien les cinq *creux* correspondants logiquement aux 5 balises.

Mais on note aussi une vitesse de course plutôt régulière bien que pas très rapide (entre 6 et 9 km/h en course)

DEUXIEME EXEMPLE :

Pour cet élève, on note un choix d'itinéraire très efficace, aucun *gribouillis* n'est visible ... Mais on voit aussi qu'il a triché et shunté une balise près du terrain de tennis parce qu'il l'avait mémorisée plus tôt dans la séance...

ENGAGER L'ÉLÈVE DANS UN PROJET D'APPRENTISSAGE



Au niveau de la vitesse, on voit qu'elle est très satisfaisante avec des creux seulement localisés sur les postes. La chute de vitesse sur la deuxième moitié s'explique par l'augmentation du dénivelé (courbe grise).

Ce résultat a été obtenu en fin de séquence après trois leçons passées avec la tablette : pendant tout le début de la séquence, cet élève était en effet typiquement un randonneur (il faisait peu d'erreurs mais complétait peu de parcours parce qu'il marchait dès qu'il était éloigné du point de départ).