

REGULER L'APPRENTISSAGE DES ELEVES

INTENTION : REGULER L'APPRENTISSAGE			ÉLÈVE		
GUIDER	ACCOMPAGNER	ENQUETER	Applique	Comprend	Construit
Identifier pourquoi un élève met du temps à réaliser un parcours : parce qu'il marche trop souvent, parce qu'il se trompe dans ses choix d'itinéraire, parce qu'il <i>jardine</i> autour de la balise...				L'élève comprend quels sont les points à améliorer pour acquérir les compétences	
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'ELEVE / 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 effectuer la liaison carte-terrain pendant la course pour ne pas multiplier les phases de marche.	Attitudes : Accepter de courir longtemps ou de maintenir une intensité élevée. Volonté de réduire les phases de

REGULER L'APPRENTISSAGE DES ELEVES

		lecture efficace de la carte et vitesse de course. Connaissances sur la légende permettant de déchiffrer la carte pendant la course.		marche.
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 : De moins en moins de « gribouillis » Vitesse régulière avec « creux » logiques (arrêt de la course) le temps de poinçonner chaque balise. La vitesse moyenne de la course augmente d'essais en essais.
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 doit commencer à identifier les éventuelles erreurs sur la trace GPS,	Par l'enseignant : Identifier le pas en avant à réaliser par l'élève : <ul style="list-style-type: none"> - Beaucoup de <i>gribouillis</i> : l'élève doit progresser sur les compétences spécifiques à la liaison carte-terrain (POP, orientation de la carte, maîtrise de la légende, points d'attaques...). - Phases de marche (4km/h environ) : l'élève doit trouver une allure de course qu'il est capable de maintenir longtemps et poursuivre son effort - <i>Creux</i> dans la courbe de vitesse (=arrêt) ailleurs qu'aux postes : l'élève doit essayer de lire les informations sur la carte en même temps qu'il court (en ligne droite et sur terrain plat). 		

REGULER L'APPRENTISSAGE DES ELEVES

	comparer avec les courses précédentes et se préparer à verbaliser les difficultés rencontrées.	
PLUS VALUE	<p>Pour l'élève : Possibilité d'identifier, avec le guidage de l'enseignant puis seul, les points sur lesquels il doit progresser. Visibilité des progrès qui peuvent être valorisés, pistes d'amélioration facilitées.</p>	<p>Pour l'enseignant : Affiner la connaissance des besoins/profils des élèves pour les faire progresser (problème de gestion des ressources énergétiques, connaissance de la légende, amélioration des choix d'itinéraire, lecture de la carte pendant la course ...)</p>
VIGILANCE	<p>Pour l'élève : Gestion du matériel qui reste fragile.</p>	<p>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.</p>
LIMITES	La trace GPS est reproduite sur fond google maps (ou vue satellite) et pas sur la carte de CO.	

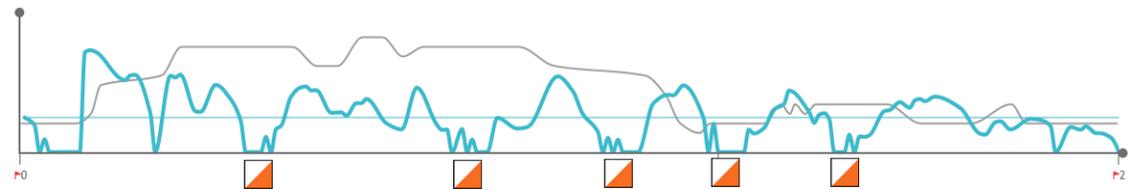
REGULER L'APPRENTISSAGE DES ELEVES



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)



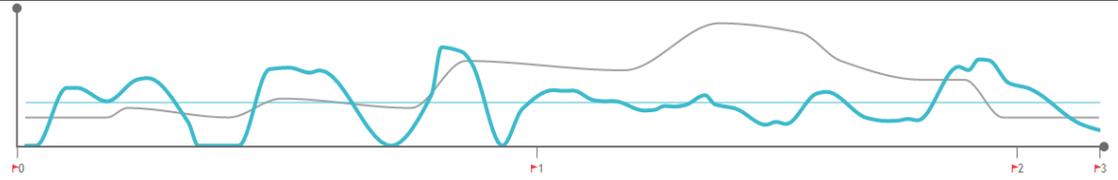
Sur la courbe de vitesse, on observe bien les cinq *creux* correspondants logiquement aux 5 balises.

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...

REGULER L'APPRENTISSAGE DES ELEVES



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).