

ACCOMPAGNER L'ÉLÈVE DANS SON PROJET D'APPRENTISSAGE

INTENTION : REGULER			ÉLÈVE		
<p style="text-align: center;">GUIDER (Attendu)</p> <p>Donner le temps aux élèves de comprendre ce qu'ils font. Ce qui est très fugace en arrêtant l'image afin de pouvoir comprendre et se mettre en projet puis apprendre une nouvelle coordination complexe.</p>			<p style="text-align: center;">Comprend</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les phases constitutives du plongeon en natation (cf CRéa) - Améliorer l'entrée dans l'eau lors du plongeon dans les différentes formes de natation scolaire. Evaluation formative de l'élève. 		
OUTIL	Tablette Apple, application Coach's eyes	Coût : 5€	En ligne / à installer : A installer sur un trépied	Lien de téléchargement : Appstore	Prérequis : Trépied support de l'iPad. Manipulation de l'application et son fonctionnement général.

L'ELEVE / L'ENSEIGNANT / LE SAVOIR / LA CLASSE					
PROJET DE TRANSFORMATION	C.A : 1	<p><u>Compétence visée / AFC / AFL :</u> Pour la CA1: AFL 1 et 2 - S'engager pour produire une performance maximale a l'aide de techniques efficaces, en gérant les efforts musculaires et respiratoires nécessaires et en faisant le meilleur compromis entre l'accroissement de vitesse d'exécution et de précision. .</p>			
	APSA : Natation de vitesse Amélioration des phases non nagées.	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Connaissances</u> : • Position de référence des bras • Déséquilibre vers l'avant avant la poussée des jambes • Du Critère de Réussite. • Des étapes du plongeon. 	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Capacités</u> : • Basculer le bassin vers l'avant • Faire passer le bassin au dessus d'une projection antero-postérieur du Centre de Gravité • Dessiner sur l'image pour valider l'apprentissage. 	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Attitudes</u> : • Observer sans critiquer avec bienveillance • Pouvoir effectuer un retour quantitatif et/ou qualitatif. • Construire une méthode pour annoncer ce qu'il faut travailler à son camarade. • Accepter des conseils pour s'améliorer 	

ACCOMPAGNER L'ÉLÈVE DANS SON PROJET D'APPRENTISSAGE

The screenshot shows a video player interface with a video of a swimmer at the edge of a pool. The swimmer is wearing a black swimsuit and a black swim cap. A red vertical line is drawn from the swimmer's head down to the pool edge. A green arrow points to the swimmer's head. Three red arrows point to the swimmer's arms. A yellow circle highlights the swimmer's elbow. Another yellow circle highlights the swimmer's hand on the pool edge. The video player has a 'Slow Mo' button on the left, a play button, and a progress bar with a '2.00' time marker. The video player interface also includes a 'Clear' button, an 'Undo' button, and a 'Comparer' button. On the right side of the video player, there is a vertical toolbar with various drawing tools: a red arrow, a blue 'X', a yellow circle, a green wavy line, a blue 'X', and a yellow wavy line. The video player is overlaid on a background image of a swimming pool with other swimmers and spectators.

ssite
les conseils
ort de l'eau
rs de l'essai

tionnels ou les

ACCOMPAGNER L'ÉLÈVE DANS SON PROJET D'APPRENTISSAGE

Clear

Undo

Comparer

Slow Mo

2.23

GROUPÉ NUMÉRIQUE ROUEN

The video player shows a swimmer in a pool with several annotations. A yellow line traces the swimmer's body, and a red arrow points to the head. The word 'Nombui!' is written in red. A vertical toolbar on the right contains icons for a checkmark, a blue 'X', a yellow circle, a green wavy line, a blue 'X', and a red wavy line. The bottom of the player features a play button, a progress bar, and a waveform.