



ACADÉMIE de la
GUADELOUPE
RECTORAT

Activité support

Niveau de Classe

GYMNASTIQUE

6^{ème}

Description de l'usage

Mise en place d'un parcours gymnique dans le quel les élèves sont acteurs de leurs apprentissages

Objectifs poursuivis par l'utilisation de ce dispositif

Validation de la compétence gymnastique N1 inscrite au programme pour une classe de 6^{ème}, recueil des données pour un suivi par l'élève de sa progression personnelle et une certification pour le professeur.

Organisation de la classe

La classe est divisée en 5 groupes de 5 élèves avec un niveau gymnique qui peut être hétérogène (entraide)
Les élèves vont par ce dispositif être véritablement acteur de leurs apprentissages puisque c'est l'élève qui s'approprie petit à petit les critères de réalisation et de réussites, il y a 3 niveaux de difficultés par atelier et ce sont ses camarades qui vont juger sa prestation à l'aide des cartons de couleurs. Les critères de réussite sont donnés sur les fiches d'ateliers, Chaque juge va observer une partie du corps : juge **bras, juge jambes, juge tête/dos** A chaque atelier est disposée une fiche : En noir la description de ce qu'il faut faire ; en Bleu les critères pour valider un niveau ; en orange il est indiqué comment aider ses camarades exemple :

Atelier 1 ATR tombé plat dos départ bloc mousse

-Alignement main/épaule/bassin
-bras tendus
-arrivée corps gainé



A : Aide de 2 camarades de chaque côté pour monter les 2 jambes puis tombé plat dos sur le gros tapis. 1 main sous l'épaule, 1 main au niveau du tibia.

B : Aide d'1 seul camarades pour monter les 2 jambes puis tombé plat dos sur le gros tapis. 1 main sous l'épaule, 1 main au niveau du tibia.

C : Sans aide pour monter les 2 jambes 1 aide pour bloquer les jambes à l'ATR puis tombé plat dos gainé. 1 bras d'un camarade bloque les 2 jambes avant de s'enlever pour le tombé plat dos.

Atelier 2 Rotation avant et Longitudinale

-Repousser sur les bras : ne pas s'appuyer sur son ventre
-Avoir le corps gainé pendant les déplacements et les 1/2 tours
- lors des rotations avoir le dos rond et retenir ses jambes à l'arrivée

A : - monter en appui du bloc mousse

- Déplacer 2 appuis pour aller sur le côté
 - Rotation avant autour de la barre inférieure
- Avec aide d'1 camarade
1 main sur l'épaule, 1 main au niveau du dos
- S'établir à la suspension barre supérieure pour effectuer 4 déplacements de main sur le côté



Atelier 2 Rotation avant et Longitudinale

-Repousser sur les bras : ne pas s'appuyer sur son ventre
-Avoir le corps gainé pendant les déplacements et les 1/2 tours
- lors des rotations avoir le dos rond et retenir ses jambes à l'arrivée

B : - monter en appui du bloc mousse

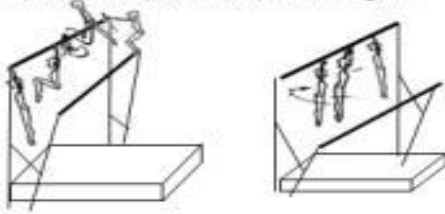
- Déplacer 4 appuis pour aller sur le côté
 - Enroulé départ bassin sur bloc mousse avec aide d'1 camarade
- 1 main au niveau du dos, 1 main au niveau de la cuisse
- S'établir à la suspension barre supérieure pour effectuer un 1/2 tour



Atelier 2 Rotation avant et Longitudinale

-Repousser sur les bras : ne pas s'appuyer sur son ventre
 -Avoir le corps gainé pendant les déplacements et les 1^{er} tour
 -lors des rotations avoir le dos rond et Retenir ses jambes à l'arrivée

- C : - monter en appui sur la barre supérieure
 - Rotation avant autour de la barre supérieure
 - 2 1/2tour en suspension corps tendu et gainé



Atelier 3 ATR en cochon pendu

Repousser sur les bras : Avoir les bras tendus
 Alignement main épaule bassin
 Arrivée un pied après l'autre en fente



- A : - S'établir en cochon pendu barre inférieure
 - Se renverser pour poser les mains au sol
Maintenir les jambes crochetées pendant la descente
 - Par appui des mains et en passant par l'ATR se rétablir en fente
1 main sous l'étréole, 1 main au niveau des jambes
- B : S'établir en cochon pendu barre inférieure
 - Se renverser pour poser les mains au sol
Maintenir les jambes crochetées pendant la descente
 - Par appui des mains et en passant par l'ATR se rétablir en fente sans aide
- C : - S'établir en cochon pendu barre inférieure sans aide
 - Se renverser pour poser les mains au sol
 - Par appui des mains s'établir à l'ATR en appuyant ses jambes contre la barre tenir 2 sec et se rétablir en fente sans aide

Chaque élève va apprendre tout au long du cycle à juger ses camarades, il va dans le même temps s'approprier les bonnes actions et les bon placements à avoir sur les 7 ateliers et ainsi valider la compétence de N1 du programme en gymnastique

Matériel utilisé

Tablet pc, projecteur (l'élève doit pouvoir voir où il en est de son parcours de validation en début de séance)
 15 cartons verts et Rouges, 15 cerceaux pour matérialiser les différents juges
 Mise en place de 5 ateliers/7 que compte le parcours gymnique

Fichier excel qui reprend tous les ateliers

						A	1,2
							0,6
Choisi le niveau A B ou C dans la case orange en touchant les touches losanges correspondantes							
Attribue aux cellules blanches la couleur correspondante aux jugements de tes camarades en touchant le bouton rouge O B							1,7
							0,8
A	B	C	Juge tête tronc	juge bras	juge jambes	TOTAL	C
							2
							0,9
atelier 1							
			2	2	2	6	
atelier 2							
			2	2	2	6	
atelier 3							
			2	2	2	6	
atelier 4							
			2	2	2	6	
atelier 5							
						0	
atelier 6							
						0	
atelier 7							
			2	2	2	6	

Photos du dispositif



Illustration vidéo de la mise en œuvre de l'usage

Niveau TICE requis pour l'enseignant

L'enseignant doit pouvoir utiliser les macros sous excel

Niveau TICE requis pour l'élève

Ce dispositif ne permet pas l'utilisation pratique des TICE par les élèves sauf si on a les moyens matériels de mettre un tablet pc par atelier ou par groupe.
Alors le recueil des validations des élèves ne se fait plus sur papier, les élèves pourraient le faire directement sur les tablet pc.

Ce n'est plus le professeur qui validerait les ateliers à posteriori mais bien les élèves qui utiliseraient les boutons avec macro

Avantages apportés par l'utilisation des TICE

Pour le prof : récupération plus aisée des données sur la validation ou non des élèves sur chaque atelier, la notation des élèves s'en trouve facilitée, un barème est établi sur chaque Niveau de difficulté pour les cartons rouges et les cartons verts

Pour l'élève: l'élève sait où il en est de son parcours de formation. L'utilisation par l'élève des TICE est possible dans ce scénario si on peut mettre un Tablet pc par atelier sa motivation serait encore plus grande

Les Plus-values de l'usage

Pour l'élève

Acteur de son apprentissage	X
Compréhension facilitée, Visualisation simplifiée des problèmes,	X
Développement du regard critique	X
Accroître la motivation	X
Mettre en activité, valoriser	X
Impulser l'autonomie	X
Bénéficier d'un apprentissage individualisé	
S'auto-évaluer ou être évalué différemment	X
Connaissance immédiate des résultats	X

pour l'enseignant

L'apprentissage facilité
Mutualiser les ressources
Multiplier les ressources
Réactivité pédagogique

pour l'élève et l'enseignant

Évaluer autrement	X
ressources mutualisées	
Faciliter les échanges entre enseignants et élèves	
Favoriser la continuité pédagogique entre les séances	X

Les freins repérés:

Ce scénario utilise les TICE uniquement comme moyens de répertorier les validations des élèves de façons lisible pour eux et exploitable pour l'enseignant. C'est le dispositif des cartons et de la co-évaluation qui permet à l'élève d'être acteur de son apprentissage et d'être autonome

Les solutions envisagées pour lever les freins :

Pour que l'utilisation des TICE rentre véritablement dans le processus d'apprentissage il faudrait un Tablet pc par groupe ce qui permettrait la collecte des validations par les élève mais également l'utilisation de la vidéo pour que l'élève se corrige avant de passer à l'évaluation de ses camarades avec les cartons de couleurs