

GREID Humanités Numériques

Pôle pédagogique



Descriptif du scénario pédagogique enrichi Course d'orientation - 4ème



Filtre n° 1 : Ancrage Programmes

SCCCC

Le socle « donne aux élèves les moyens de s'engager dans les activités scolaires, d'agir, d'échanger avec autrui, de conquérir leur autonomie et d'exercer ainsi progressivement leur liberté et leur statut de citoyen responsable »

Domaine 2 du socle :

S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre

- Préparer, planifier, se représenter une action avant de la réaliser.
- Utiliser des outils numériques pour analyser et évaluer ses actions et celles des autres.

Programme disciplinaire (EPS) :

Attendus de fin de cycle

- Réussir un déplacement planifié dans un milieu naturel aménagé ou artificiellement recréé plus ou moins connu.
- Gérer ses ressources pour réaliser en totalité un parcours sécurisé.
- Assurer la sécurité de son camarade.
- Respecter et faire respecter les règles de sécurité.

Compétences visées pendant le cycle

- Choisir et conduire un déplacement adapté aux différents milieux (terrestre, aquatique ou aérien).
- Prévoir et gérer son déplacement et le retour au point de départ.
- Respecter et faire respecter les règles de sécurité et l'environnement.
- Analyser les choix a posteriori, les justifier.
- Assurer, aider l'autre pour réussir ensemble.
- Évaluer les risques et apprendre à renoncer.

Compétences numériques spécifiques visées

- Utiliser les logiciels et les services à disposition
- Faire preuve d'esprit critique face à l'information et à son traitement

Etablissement :

Collège Henri ROL TANGUY
Champigny sur Marne

Auteurs du scénario :

Nicolas Hugueny
Noureddine TABARY



Filtre n° 2 : Positionnement du scénario

Palier 2 : le numérique offre des possibilités d'interactions plus complexes entre l'apprenant et le support, il enrichit le scénario.

Niveau d'expertise enseignant



Nécessite de la part de l'enseignant une assez bonne maîtrise des outils et applications (prise en main aisée des applications existantes, usager occasionnel)



Filtre n° 3 :

Etayage scientifique

Le scénario pédagogique proposé s'appuie sur l'espace de la leçon comme un système éco-social (Lemke, 2000)* pointant ainsi les relations d'interdépendance entre la matérialité du dispositif d'apprentissage et les formes de travail de l'enseignant et des élèves.

Cette étude en cours d'orientation s'intéresse aux liens entre les propriétés physiques et fonctionnelles de la carte, son mode d'utilisation par les élèves et la dynamique des interactions entre élèves regroupés, ainsi que l'accès à une connaissance immédiate du résultat.

L'échange sur les performances est immédiat et permet au professeur d'aider ses élèves pour les améliorer.

* Lemke, J.L. (2000). *Across the scales of time: Artifacts, activities, and meanings in ecosocial systems* pp : 273-290

* [Matérialité et formes d'interaction entre élèves : une étude empirique lors de leçons d'EPS en course d'orientation](#)
eJRIEPS 37 janvier 2016

Descriptif du scénario

Classe concernée Niveau 4ème :

Discipline (s) : EPS.

Type d'intervention : *classe ordinaire.*

Ressources :

- Une tablette professeur (ordival) ;
- Données à rentrer dans un Tableur** (temps imparti pour la sécurité, correspondance des numéros de balises de 1 à 10 sur la carte mère alors que ce sont des codes sur les balises (C89, A 22...) et les distances d'un aller et retour à la balise.

** [Lien pour le téléchargement du Tableur](#)

Mise en œuvre :

L'activité se fait en plein air dans un parc clôturé.

Aménagement :

- 10 balises fixes du parc sont sélectionnées et répertoriées sur la carte mère (notées de 1 à 10)

Sécurité :

- Par 2, ne jamais se séparer
- Rester dans l'enceinte du parc (interdiction de franchir des clôtures)
- Respecter le temps limite de retour au départ (être vu régulièrement par l'enseignant)

Déroulement :

Le professeur note sur une tablette la distance de la balise à aller poinçonner par le groupe avant son départ. Il note le numéro de balise, trouvé au retour.

Le logiciel lui indique le temps qu'il a mis, si la sécurité a été respectée (+ ou - 6 minutes), si la balise trouvée est la bonne, et la réduction kilométrique en km/min (unité utilisée en CO).

Plus-value : L'utilisation de ressources numériques permet de dynamiser la classe et de stimuler la curiosité des élèves dans l'apprentissage : traiter, exploiter des données, communiquer, échanger.

- Le recueil et l'analyse des résultats vont s'opérer grâce à l'outil numérique (calcul du temps de parcours et détermination de la vitesse en min/km.). Le traitement de l'information et son analyse permet l'exploitation immédiate des résultats par les élèves.
- Le scénario permet un suivi des élèves et de leurs performances par les élèves eux-mêmes comme par les professeurs dans le cadre des données enregistrées dans la tablette et dans l'ENT) au fil des semaines.
- La visualisation des progrès peut agir comme un élément de motivation et de confiance en soi pour les élèves.