

Projet numérique en EPS

Présentation du contexte

Ce projet s'est déroulé durant mon stage en éducation physique avec 17 élèves. J'ai mis en place une séquence de six leçons dans une classe de 9^{ème} année VG avec comme thème la chorégraphie. Pour ce faire, l'utilisation d'outils numériques tels que le jeu *JustDance* (avec une Switch), une tablette et l'application *Clips* est nécessaire. Le premier va permettre de mettre à l'aise les élèves concernant cette pratique et leur donner des idées de mouvements. L'utilisation de la tablette permettra non seulement de chercher des idées de formations sur un site internet (<https://www.dance360-school.ch>) mais également de faire usage de la vidéo pour s'observer, fournir des feedbacks et évaluer d'autres groupes. En effet, chaque élève va fournir un feedback sur une vidéo d'un groupe en utilisant les fonctionnalités que peut offrir *Clips* telles que le son, l'image, l'écriture, etc. Cette méthode vise, en premier lieu, à encourager la participation des élèves à la danse, une pratique artistique qui peut être associée à des stéréotypes négatifs et qui peut susciter chez certains élèves un sentiment de gêne et de peur du jugement en raison de la mise en scène de leur corps (Pury et Lopez, 2007). Dans un second temps, l'expérimentation d'outils numériques vise à offrir une réelle opportunité d'apprentissage dans l'utilisation des technologies numériques, en proposant une variété d'activités allant de l'utilisation de jeux vidéo et des tablettes à la création de vidéos. Enfin, cela permet également aux élèves de travailler en collaboration et de s'inscrire dans un projet commun qui peut donner du sens aux activités qui leur sont proposées.

Objectifs pédagogiques de l'activité

Pour préparer sa séquence, l'enseignant doit tenir compte de l'alignement curriculaire. La présence d'un fil rouge entre les objectifs d'apprentissage généraux du Plan d'Études Romand (PER), ses composantes, les attentes fondamentales, les objectifs spécifiques de fin de cycle et les objectifs opérationnels de chaque leçon est donc primordiale. Dans ce projet, l'objectif d'apprentissage retenu pour l'EPS est de « consolider ses capacités de coordination et utiliser son corps comme moyen d'expression et de communication » (CIIP, 2023). Les composantes pour atteindre cet objectif sont : « ...en créant une chorégraphie » et « ...en portant un regard critique sur une production collective ou individuelle » (CIIP, 2023). A propos des attentes fondamentales, chaque élève devra « inventer et présenter une chorégraphie, seul ou en groupe, au plus tard à la fin du cycle » (CIIP, 2023). Ensuite, l'objectif d'apprentissage pour l'Éducation Numérique est focalisé sur l'axe des « usages » et plus particulièrement celui d'

« exploiter des outils numériques pour collecter l'information, pour échanger et pour réaliser des projets » (CIIP, 2023). Ses composantes sont : « ...en articulant les différentes composantes (texte, image, son) d'un document multimédia » et « ...en initiant une démarche collaborative » (CIIP, 2023). Dans ce projet, une des attentes fondamentales de l'utilisation du numérique est celle d' « exploiter les spécificités des appareils » (CIIP, 2023). Ainsi, en fin de cycle, les élèves doivent être capables (ESC) de produire une vidéo par groupe présentant la réalisation d'une chorégraphie qu'ils ont inventée pour permettre à un autre groupe de les évaluer à l'aide de critères prédéfinis. Enfin, les apprentissages de l'éducation du numérique ainsi que ceux de la chorégraphie contribuent également au développement de deux capacités transversales : la collaboration et la pensée créative. Les objectifs opérationnels spécifiques aux six leçons sont présentés dans la section suivante.

Planification de l'activité – Différenciation

Leçon 1 (45') : L'ESC de se déplacer sur le tempo et/ou la cadence lente/rapide. Apprentissage d'une chorégraphie inventée par l'enseignante (ENS). Évaluation diagnostique.

Leçon 2 (45') : L'ESC de reproduire une chorégraphie en respectant les temps associés aux mouvements. Utilisation de la vidéo (tablette) pour montrer certains effets de formation, analyser les différentes cadences et le rendu final, etc. Discussion et échange en groupe.

Leçon 3 (45') : L'ESC d'inventer une chorégraphie avec les critères suivants : 1 position de début et de fin, au moins 2 changements de rythme, au moins 2 formations différentes et 1 passage au sol et/ou 1 porté. Utilisation de la vidéo et du jeu *JustDance* pour mettre à l'aise les élèves et donner des idées de mouvements pour leur chorégraphie. Discussion et échange en groupe + pensée réflexive.

Leçon 4 (45') : L'ESC d'inventer une chorégraphie avec les critères prédéfinis. Utilisation de la vidéo et de *JustDance* pour donner des idées de mouvements pour leur chorégraphie. Discussion et échange en groupe + pensée réflexive. Évaluation formative (feedback ENS).

Leçon « bac à sable » (45') : Entre les leçons 4 et 5, j'ai effectué une leçon en classe durant la période de formation générale pour introduire Clips et permettre aux élèves de le tester. Les critères de vidéo ont également été abordés (Où placer la tablette ? Comment ? Qui ? etc.).

Leçon 5 (45') : L'ESC d'inventer une chorégraphie avec les critères prédéfinis. Utilisation de la vidéo pour se filmer et s'observer. Discussion et échange en groupe + pensée réflexive.

Leçon feedback (45') : Entre les leçons 5 et 6, j'ai effectué une leçon en classe durant la période de formation générale afin que les élèves réalisent un feedback sur la vidéo de la chorégraphie d'un groupe en utilisant les différentes fonctionnalités de Clips. Évaluation

formatrice (feedback des élèves). ENS régule l'activité et contrôle l'objectif (Est-ce que chaque élève utilise la tablette ?, Les vidéos présentent-elles au moins deux fonctions différentes de *Clips* ?, etc.)

Leçon 6 (90') : L'ESC de produire une vidéo par groupe présentant la chorégraphie qu'ils ont inventée pour permettre à un autre groupe de les évaluer à l'aide des critères prédéfinis. Utilisation d'une tablette pour se filmer et évaluer les groupes. Évaluation sommative (co-évaluation : élèves et enseignante).

Voici la planification détaillée de la leçon 6 où l'utilisation de la tablette a été centrale pour filmer leur chorégraphie et évaluer un groupe.

| T. | Activité | Organisation/contrôle de l'objectif |
|-----|---|---|
| 5' | Accueil <ul style="list-style-type: none"> - Appel et objectif de la leçon - Donner les sautoirs à chaque groupe | En attendant tout le monde, les élèves font un jeu de balle |
| 15' | Mise en train <ul style="list-style-type: none"> - Les chaises musicales : Quand la musique s'arrête, les élèves doivent se rendre le plus vite possible dans un cerceau. Celui qui se trouve à l'extérieur effectue un gage. Au fur et à mesure, l'enseignante enlève des cerceaux. - Répétition de la chorégraphie inventée par l'ENS (sans/avec musique) | Matériels : 17 cerceaux, sautoirs, 4 tablettes, sono, fiches des CE, assiettes, 4 stylos → L'enseignante régule en donnant des feedbacks. |
| 65' | Partie principale <ul style="list-style-type: none"> - Chaque groupe récupère une tablette et observe le retour effectué en période « feedback » + <u>discussion</u> - Répétition de la chorégraphie en groupe + modifications en fonction du retour de la « vidéo feedback » - Action : Tous les groupes doivent filmer leur chorée pour l'évaluation. [Où ? Trouver le meilleur angle (depuis le haut, côté, devant, derrière, etc.), Comment ? Est-ce que la tablette est sur un caisson, un élève/ENS qui filme ? etc. Qui ?] → <u>Discussion en groupe</u> des solutions à choisir - <u>Co-évaluation</u> : chaque groupe reçoit la tablette d'un autre groupe et l'évalue en fonction des critères d'évaluation. → Quand le groupe a terminé le feedback, l'ENS contrôle. Si ok, le groupe peut aller jouer - Représentation finale : La chorégraphie est effectuée ensemble plusieurs fois depuis le début et est filmée. | 4 groupes, 4 tablettes Évaluation sommative (co-évaluation : élèves et enseignante) → Rendre attentif aux différents critères pour avoir une bonne qualité de vidéo → ENS observe et évalue usage des tablettes Donner fiches avec les critères à observer → ENS régule les moments du feedback et de collaboration |
| 5' | Retour au calme <ul style="list-style-type: none"> - Observation de la vidéo de l'ensemble de la chorée - Retour sur les objectifs de leçon et l'expérience vécue | |

En ce qui concerne la différenciation dans ma séquence, j'ai fait attention à la difficulté des mouvements proposés lors de la période 2. Pour cela, j'ai toujours proposé deux possibilités que les élèves pouvaient choisir : un mouvement plus facile et un plus difficile. De plus, lors de la création de leur chorégraphie, les élèves devaient s'adapter aux particularités et aux capacités du groupe. Enfin, les élèves ont pu choisir les fonctions de *Clips* qu'ils souhaitaient utiliser pour le feedback de la vidéo. Ainsi, la diversité de chaque élève et la différenciation ont été prises en compte tout au long de la séquence d'enseignement.