

Distanciel et hybridation en éducation physique

Scénario d'apprentissage :

- **ACQUISITION** (En synchrone) : L'enseignant présente l'activité face à tous ses élèves en même temps. Il décrit la tâche demandée, il donne les consignes techniques, les critères de réussite. Enfin, il organise le temps, ils définissent ensemble des moments à bloquer dans l'agenda où il sera disponible pour aider les élèves.
- **ENTRAINEMENT** (En asynchrone) : Les élèves testent les défis par leurs propres moyens en fonction de l'espace et du matériel à disposition. Ce temps peut durer plusieurs jours selon les exigences définies avec le professeur.
- **DISCUSSION** (En synchrone) : L'enseignant détermine un moment où il est disponible pour tous ses élèves en même temps. Ce moment peut être réalisé en visio conférence avec tout le monde, ou en individuel avec une salle d'attente virtuelle. Chaque élève attend son tour et pose les questions qui sont liées à son contrat.
- **COLLABORATION** (En asynchrone) : Les élèves peuvent s'évaluer entre-eux, ils partagent leurs défis et préoccupations, cela permet de s'entraîner, mais aussi de profiter du regard de l'autre et de ses corrections.
- **PRODUCTION** (En asynchrone ou en synchrone) : Les élèves montrent leurs progrès. Cette présentation peut être faite au retour en classe ou par vidéo en fonction de la durée de l'absence.

Compétences ciblées :

Adapter une technique de base, un mouvement en fonction de sa morphologie et du but poursuivi

Compétences mobilisées :

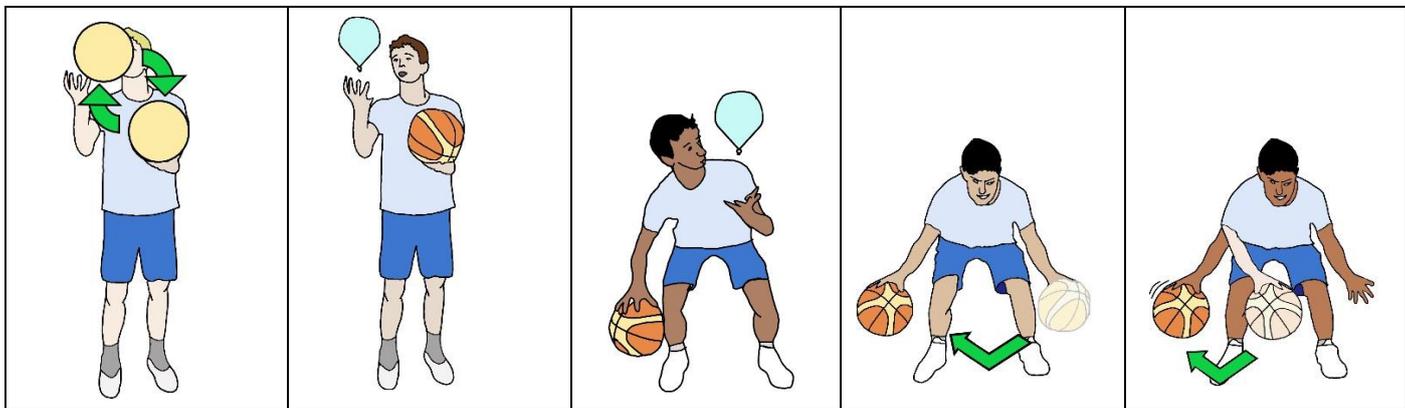
- Adapter sa vitesse d'exécution aux nécessités du mouvement et à la durée de l'action
- Enchaîner plusieurs actions successives et/ou simultanées de façon à produire un mouvement fluide voire harmonieux

Exemple de contextualisation :

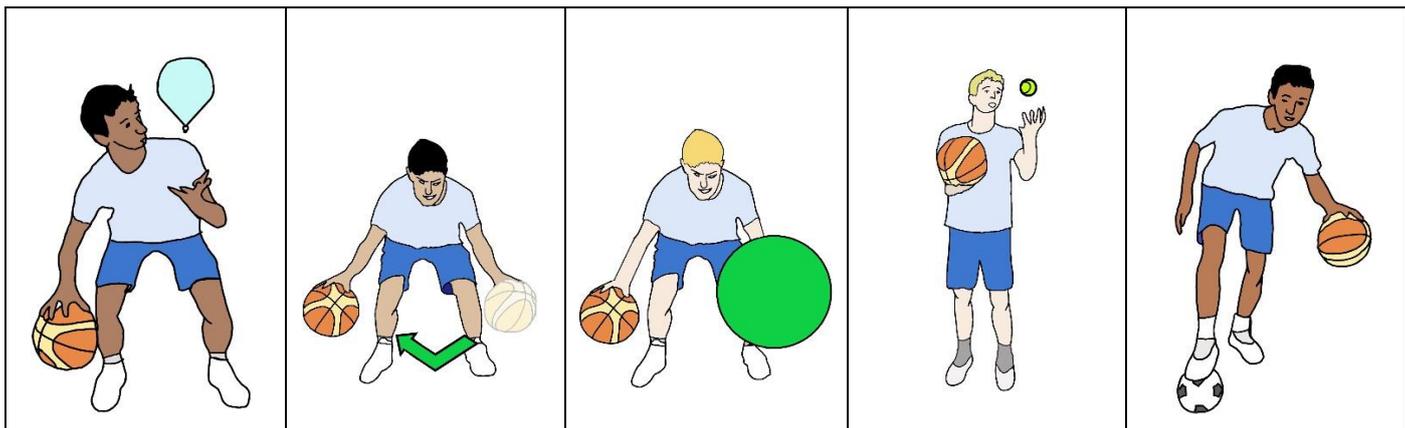
	<p>Objectif : être capable d'adapter sa position, ses mouvements et ses appuis dans le but de maintenir le dribble sans regarder son ballon.</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'élève dribble avec un ballon rebondissant • L'élève peut dribbler de la main qu'il préfère • Dans son autre main, il a un ballon plus léger • Le but est de faire sautiller cet autre ballon tout en maintenant le dribble • Son regard se porte sur le ballon en l'air • Il doit donc détacher son regard du dribble <p><i>Différenciation</i> : L'élève en difficulté peut tester ce défi avec un ballon de baudruche, ou encore, un foulard, une chasuble, un essuie...</p>
---	---

Projet d'évaluation :

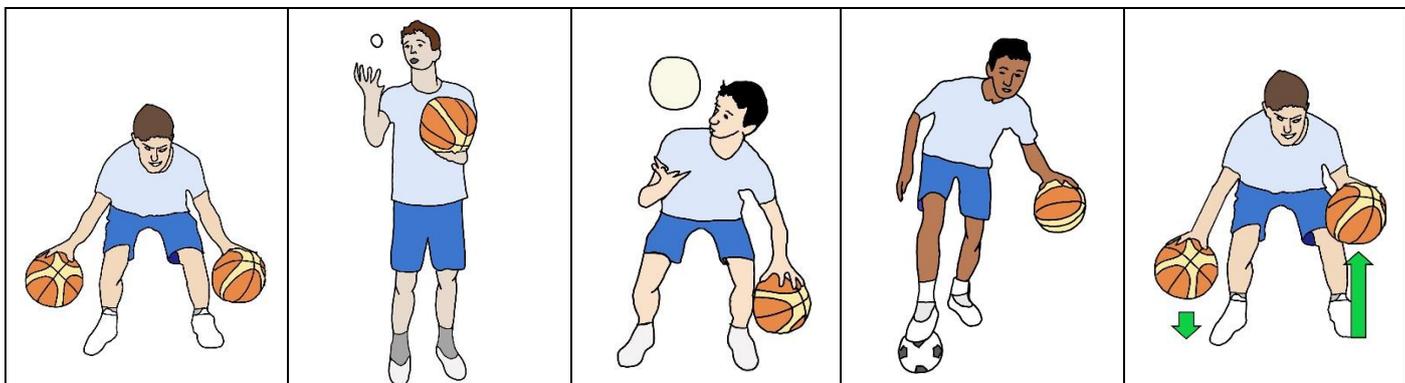
				
0 1 2	0 1 2	0 1 2	0 1 2	0 1 2
				Total = 8 sur 10



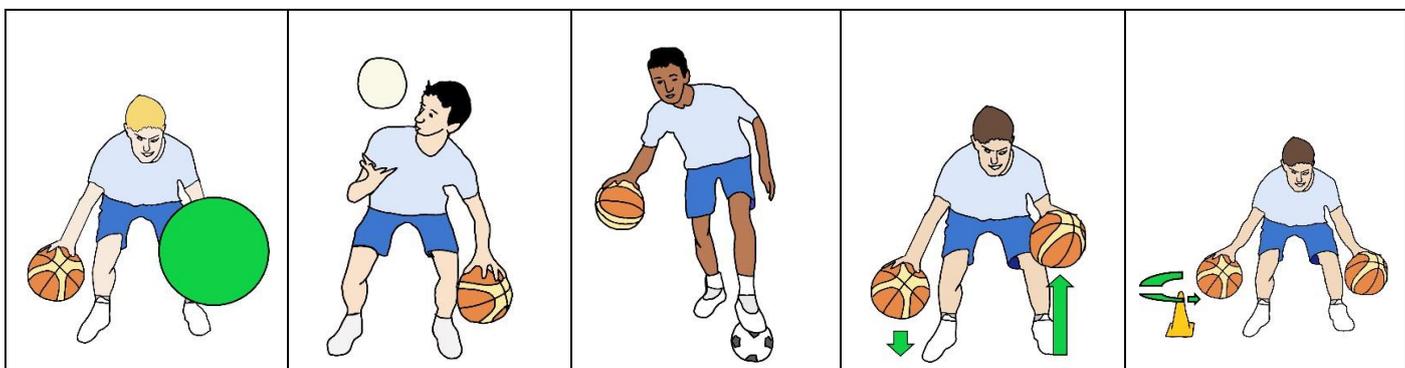
Niveau 1 : 



Niveau 2 : 



Niveau 3 : 



Niveau 4 : 

Comment évaluer ?

Pour permettre à chacun d'avoir un contrat à son niveau, l'élève peut choisir la ligne en fonction de son profil.

- **Le niveau 1** correspond à un élève plutôt sédentaire qui n'est pas trop à l'aise avec la manipulation d'objets.
- **Le niveau 4** correspond à un joueur de club qui a l'habitude de manier des ballons avec adresse et dextérité.

Défi 1			Défi 2			Défi 3			Défi 4			Défi 5		
0	1	2	0	1	2	0	1	2	0	1	2	0	1	2

Indicateurs :

Total = **8** sur 10

- 0 = Je ne parviens pas à réaliser le défi.
- 1 = Je comprends le défi et je parviens à le réaliser une fois.
- 2 = Je réussis le défi plusieurs fois de manière fluide pendant 15 secondes (sans m'arrêter).



Carte **Joker +** = 1 point si tu proposes un autre défi de ton choix (pas vu au cours).

Carte **Joker ++** = 2 points si tu réalises un autre défi du répertoire plus difficile à la place.

Ces exercices permettent l'auto-évaluation. Dans le cas d'un apprentissage à distance ils peuvent être réalisés à domicile dans la mesure du matériel disponible (voir différenciation). Dans un apprentissage hybride, les moments en classe peuvent servir de temps synchrone pour répondre aux questions, corriger, ou réaliser des démonstrations.

Remarques :

Ces propositions ont été soigneusement sélectionnées pour respecter la philosophie du défi. C'est évident qu'il ne s'agit pas d'exercices élémentaires, toutefois ils nous semblent tous accessibles à condition de s'y préparer scrupuleusement. De plus l'élève a le droit de commencer au niveau 1 et d'évoluer au rythme de ses possibilités.

Ressources :

Clinic sur les habiletés perceptives et motrices : <https://www.youtube.com/watch?v=6JJIM-Mum6A>

Entraînement d'un centre de formation :

<https://www.youtube.com/watch?v=osuFihSn20M>

Chaîne YouTube avec drills de Freestyle :

https://www.youtube.com/channel/UCPFOFmpku_J5ioEX0oF8aSQ Le scénario est inspiré de la méthode

ABC Learning « by Digital Education UCL »

D'autres pistes sans utilisation de matériel :

Pour plus d'infos : francois.poull@segec.be

Éducation physique – Basket (Distanciel) - Hybridation