

EDUCATION PHYSIQUE

UN SCÉNARIO D'APPRENTISSAGE

POUR ENTRETENIR LE LIEN PÉDAGOGIQUE À DISTANCE

Entretenir le lien pédagogique EN 5 TEMPS



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.

Entraînement (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 ou plusieurs semaines 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) :

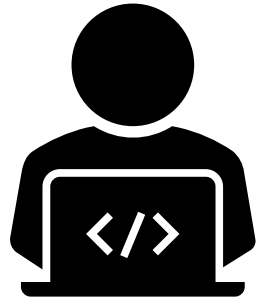
Les élèves peuvent s'évaluer entre-eux, ils partagent leurs défis et préoccupations, cela permet de s'entraîner, mais aussi de profiter du regard de l'autre et de ses corrections.

Production (En asynchrone ou en synchrone) :

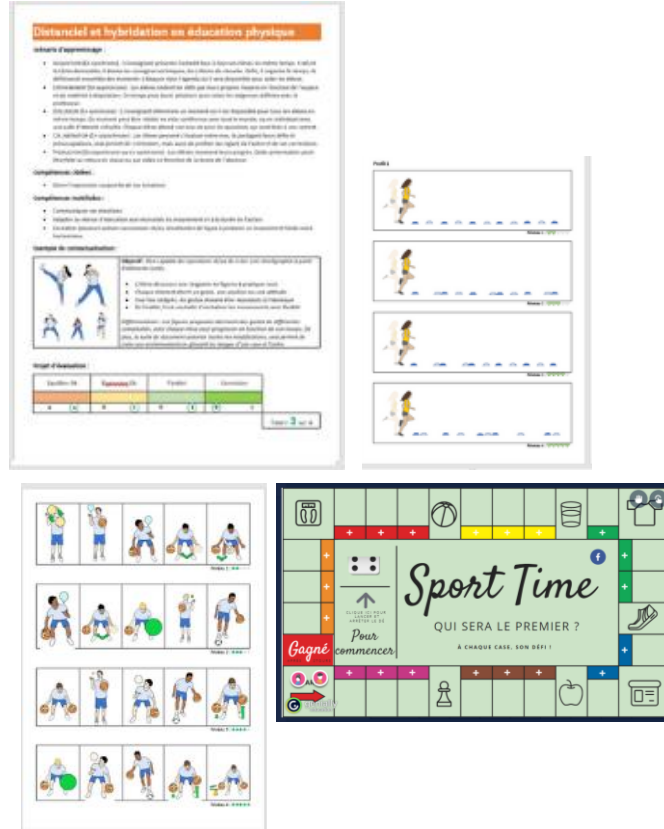
Les élèves montrent leurs progrès. Cette présentation peut-être faite au retour en classe ou par vidéo en fonction de la durée de l'absence.

1

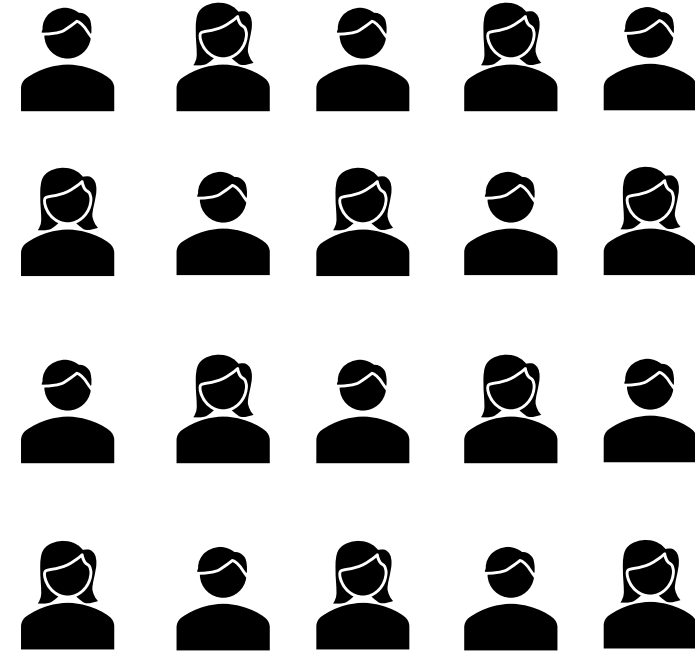
ACQUISITION (En synchrone) : L'enseignant présente l'activité face à tous ses élèves en même temps. Il décrit la tâche demandée, il donne les consignes techniques, les critères de réussite. Enfin, il organise le temps, ils définissent ensemble des moments à bloquer dans l'agenda où il sera disponible pour aider les élèves.



En synchrone
(via connexion)



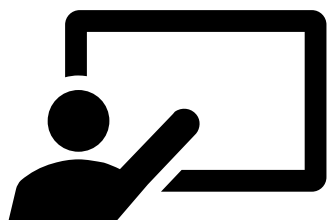
Tous ensemble



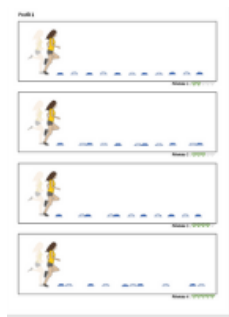
L'enseignant est connecté en même temps que tous ses élèves grâce à l'outil informatique de son choix (Zoom, Teams, Skype...)

1

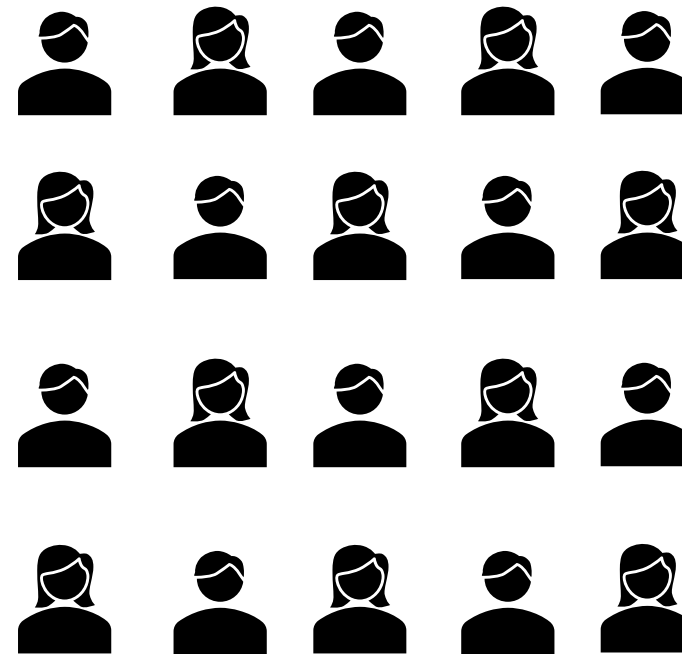
ACQUISITION (En synchrone) : L'enseignant présente l'activité face à tous ses élèves en même temps. Il décrit la tâche demandée, il donne les consignes techniques, les critères de réussite. Enfin, il organise le temps, ils définissent ensemble des moments à bloquer dans l'agenda où il sera disponible pour aider les élèves.



Au retour
en classe



Tous ensemble

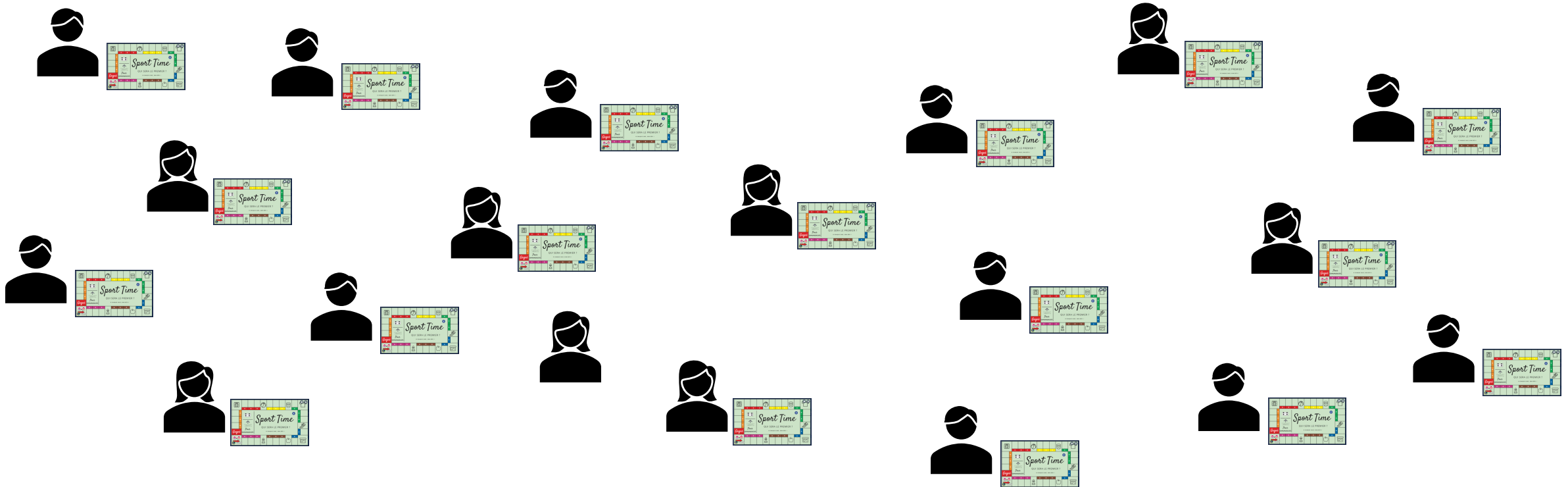


L'enseignant met à profit le temps en classe en présentiel pour donner ses consignes, ses indicateurs, ses exigences.

2

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 ou plusieurs semaines selon les exigences définies avec le professeur.

Chacun chez soi

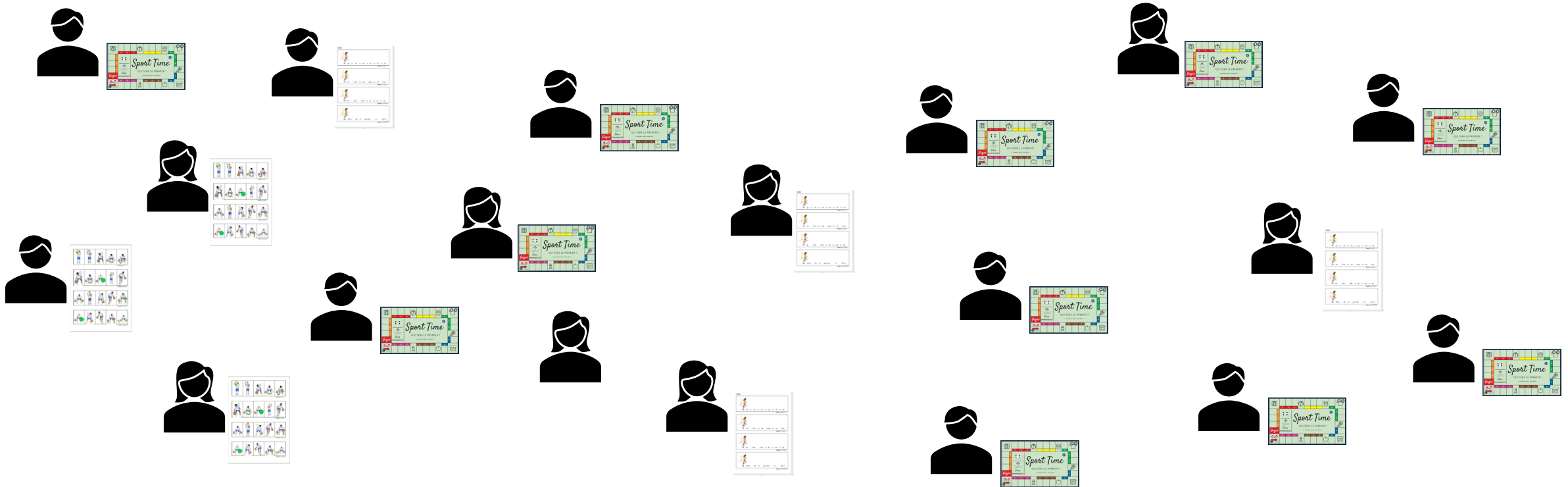


La tâche demandée a été déterminée pour tous les élèves sans exception. Tout le monde fait le même défi à domicile.

2

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 ou plusieurs semaines selon les exigences définies avec le professeur.

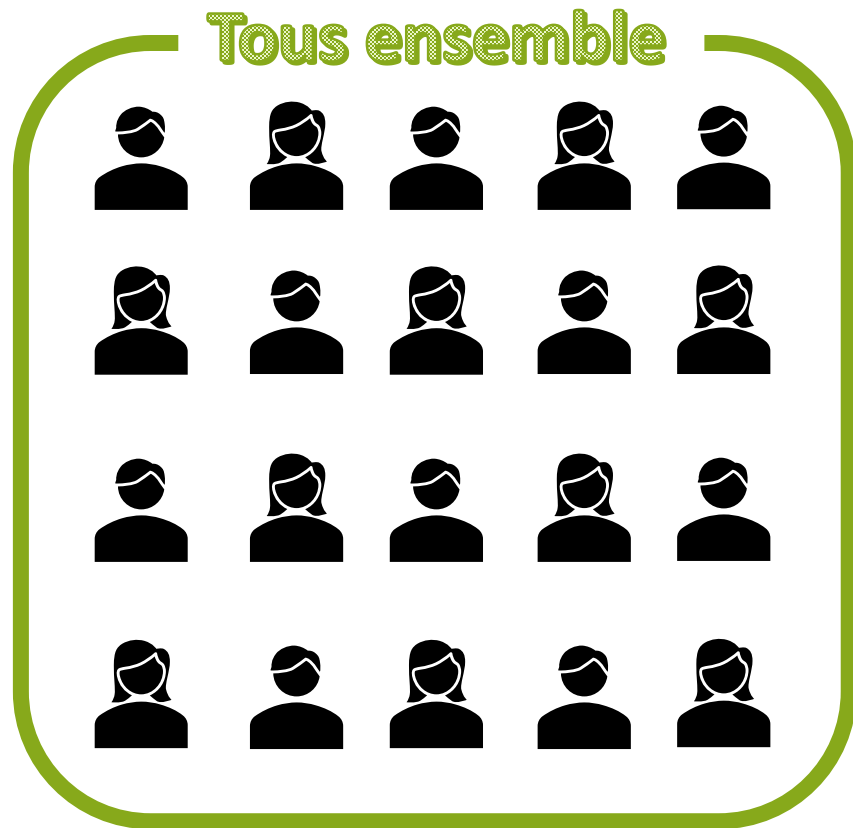
Chacun chez soi



Dans ce deuxième cas de figure, l'enseignant a suggéré plusieurs pistes et les élèves ont choisi le(s) défi(s) qu'ils allaient réaliser.

3

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.

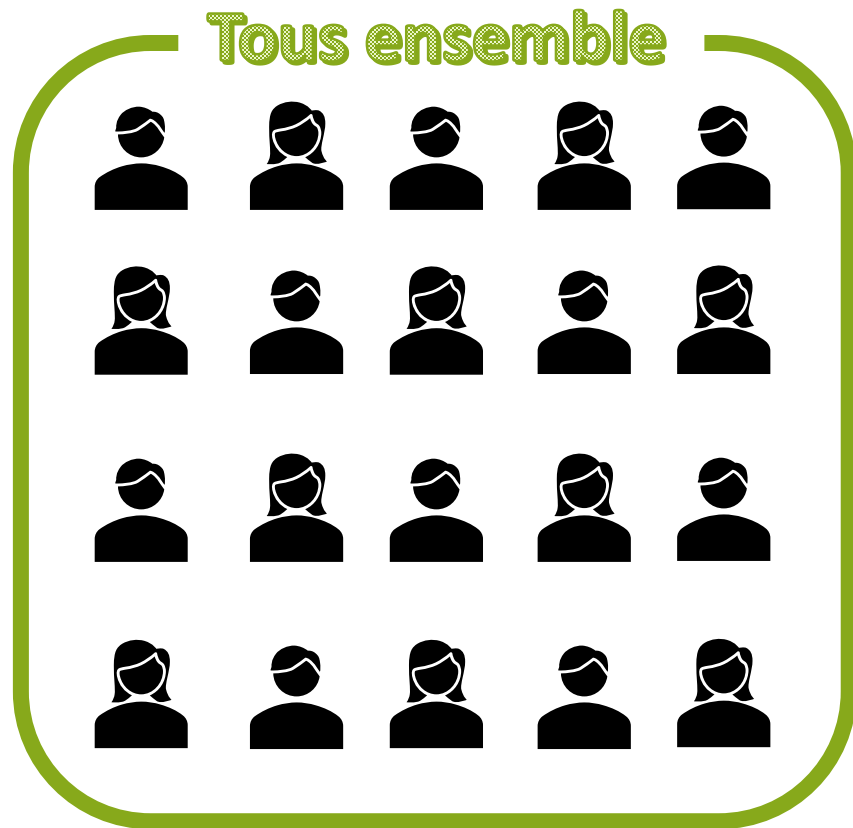


**En synchrone
(via connexion)**

Connecté en même temps que ses élèves, il est disponible pour ses élèves. Soit tous ensemble, soit individuellement.

3

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.



**Au retour
en classe**

Ce temps peut-être exploité en classe pour voir l'état d'avancement de chacun, les guider, les corriger, démontrer la suite, ...

4

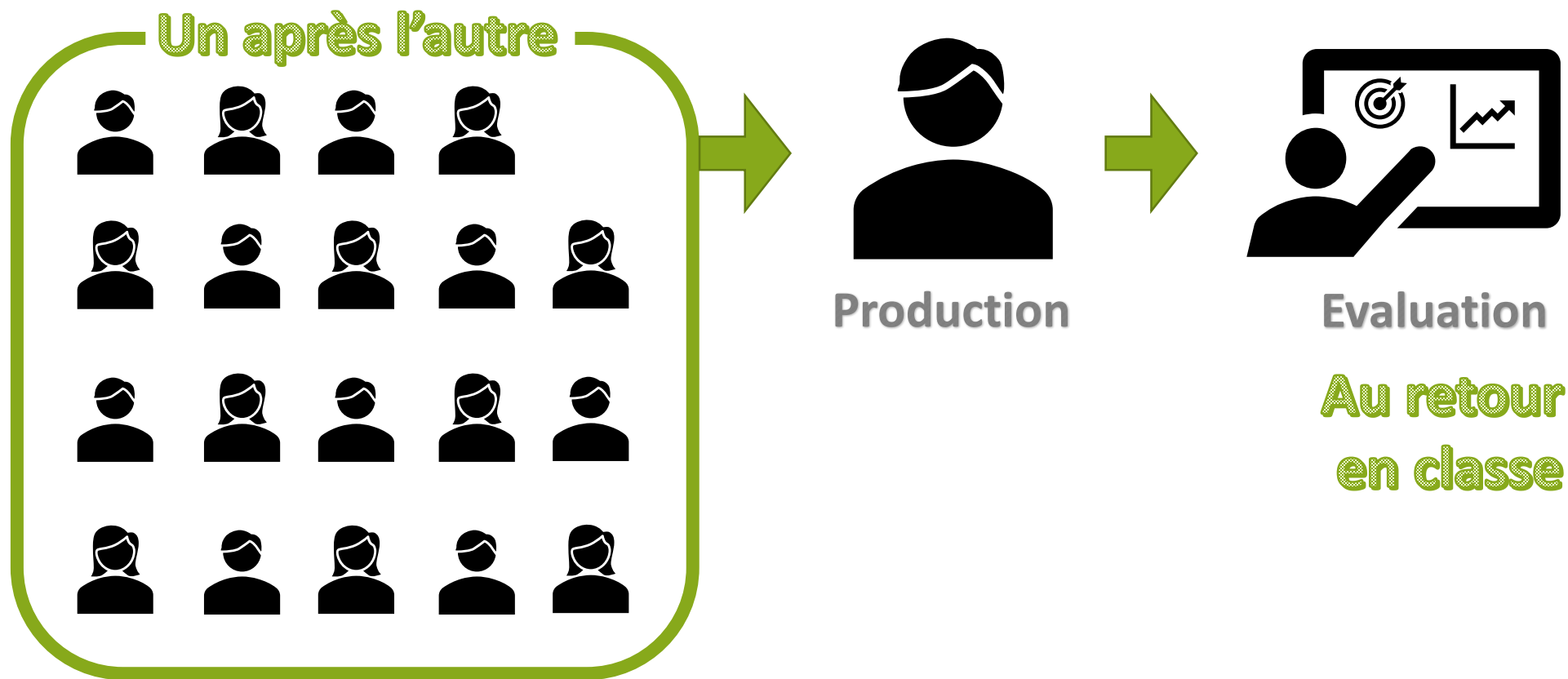
COLLABORATION (En asynchrone) : Les élèves peuvent s'évaluer entre-eux, ils partagent leurs défis et préoccupations, cela permet de s'entraîner, mais aussi de profiter du regard de l'autre et de ses corrections.



Ce temps permet aux élèves de s'échanger leurs réussites et leurs difficultés et de valoriser leur engagement et leurs progrès.

5

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.



Ce dernier temps permet de vérifier l'engagement autonome des élèves et d'évaluer les traces de leurs activités.

MÉTHODE INSPIRÉE D'ABC LEARNING*

*Produced by Digital Education UCL, translated by Bernold Hasenknopf and Vassiliki Michou, Université Pierre et Marie Curie – Sorbonne Universités, Sylvaine Perrichot, Université Paris Sud Adapté par Daniel Scherly