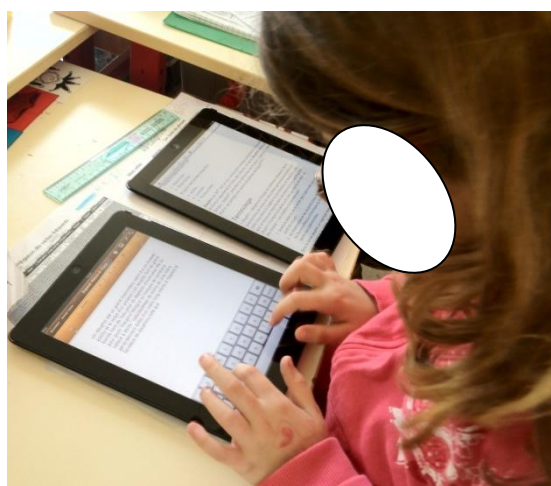


POURCHET Julian
Conseiller Pédagogique EPS
Circonscription Aubergenville

UTILISATION DES TABLETTES NUMERIQUES

EN ACROSPORT

CYCLE 3



INTRODUCTION

Aujourd'hui, couplées aux outils audiovisuels, les techniques usuelles de l'information et de la communication envahissent les espaces privés et professionnels. Leur usage pour communiquer, observer, analyser et apprendre semble naturel, voire indispensable.

On peut constater également des difficultés pour faire acquérir à tous les élèves les compétences visées par les Programmes de 2008 dans les différents champs disciplinaires et notamment en éducation physique et sportive (E.P.S.) pour les activités physiques, sportives et artistiques (APSA) où les élèves ne peuvent se rendre compte de leur propre réponse motrice.

« Ce qu'un enfant est capable de faire, et de bien faire est manifestement fonction d'un grand nombre de facteurs. Les considérations sur le traitement de l'information nous amènent à réaliser que plusieurs processus imposés par la tâche et par les informations internes contribuent à la performance motrice. »¹

Autrement dit, différents processus sont mobilisés lors de la réalisation d'une tâche et sont sujets à influencer le résultat final.

Depuis le début des années 90, les travaux effectués dans le domaine de la psychologie cognitive ont permis une nouvelle approche des problèmes de l'apprentissage moteur et des différences qui existent entre les élèves². Les résultats montrent que certaines stratégies comme le contrôle des informations rétroactives pertinentes (feedback), l'attention, la mémorisation ou encore la prise de décision représentent des opérations internes qui sont déterminantes pour la réalisation d'une activité motrice. Ces rapports entre le mental et le moteur ajoutent donc de nouvelles perspectives en matière d'apprentissage.

Ces perspectives peuvent être influencées par les innovations technologiques et notamment lors de la pratique d'une activité physique et sportive comme l'acrosport où le retour au traitement des images par l'utilisation d'une tablette numérique est possible. Cette pratique permet aux élèves de construire des actions acrobatiques qui consistent à pratiquer des enchaînements de portés, de chorégraphies et d'acrobaties mettant en jeu l'équilibre (recherche d'exploit)³.

C'est pourquoi j'ai essayé de mettre en place un module d'apprentissage autour de l'acrosport utilisant les tablettes numériques.

¹ : SINGER, cité dans FAMOSE et al., 1991, p.11

² : FONSECA B., GUINAND A., *Le feedback vidéo en EPS, Les processus et enjeux*, HEP, 2011

³ : *Progressions pour le cours élémentaires deuxième année et le cours moyen*, Bulletin Officiel n°1 du 5 janvier 2012

PARTIE 1 : Apports théoriques et pédagogiques

1.1 Définition de l'Acrosport et vocabulaire à connaître

L'acrosport est une discipline acrobatique caractérisée par une alternance de positions statiques et de productions dynamiques combinant prise de risque et caractère esthétique. Autrement dit, on recherche pour ses actions, de plus en plus de renversées, de plus en plus d'équilibres, de plus en plus d'aérien avec un effet esthétique conjuguant synchronisation, virtuosité et attitude gymnique, en série ou en parallèle, complémentarité à travers des éléments de liaison et une adéquation avec le support musical.

Nous pouvons ainsi définir cette discipline comme une activité collective de production de formes en groupes dans la perspective de créer une composition basée sur les effets visuels ; architecture de la forme, simultanéité, complémentarité afin d'être vu et apprécié et de produire un étonnement⁴.

Les figures d'acrosport se caractérisent par une relation individu-individu, le contact se faisant indifféremment avec n'importe quelle partie du corps. La discipline définit trois rôles :

- Le porteur chargé de supporter, de propulser, de rattraper le voltigeur.
- Le voltigeur chargé d'escalader, d'être en appui sur le porteur, de voler.
- Le pareur chargé de la sécurité. Il a toujours les mains libres, afin de pouvoir

intervenir le plus rapidement possible, si le voltigeur venait à perdre l'équilibre. En général, il se tient derrière le voltigeur pour intervenir sur une éventuelle chute en arrière (plus dangereuse qu'une chute en avant).

Les rôles de porteur, de voltigeur et de pareur ne sont pas forcément déterminés du début à la fin de la figure : ainsi, un porteur peut devenir voltigeur et pareur au cours d'une même figure.⁵

⁴ : FROISSART Tony (1997), *Enseigner l'acrosport en milieu scolaire, au club*, Les Cahiers Action (p.10-11)

⁵ : HUOT-MONETA Catherine et SOCIE Myriam (2002), *Acrosport « de l'école aux associations »*, Revue EPS. (p.15)

1.2 La place de l'Acrosport au cycle 3.

- B.O. n°3 du 19 juin 2008 : Programmes d'enseignement à l'école primaire, cycle des approfondissements⁶

<p>Concevoir et réaliser des actions à visées expressive, artistique, esthétique</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Danse : construire à plusieurs une phrase dansée (chorégraphie de 5 éléments au moins) pour exprimer corporellement des personnages, des images, des sentiments et pour communiquer des émotions, sur des supports sonores divers. - Activités gymniques : construire et réaliser un enchaînement de 4 ou 5 éléments "acrobatiques" sur divers engins (barres, moutons, poutres, tapis).
--	---

- B.O n°29 du 20 juillet 2006 : socle commun de connaissances et de compétences⁷

6- Les compétences sociales et civiques		7 - L'autonomie et l'initiative	
Vivre en société	Se préparer à sa vie de citoyen	Autonomie	Esprit d'initiative
<p>Connaissances - connaître les règles de la vie collective et comprendre que toute organisation humaine se fonde sur des codes de conduite et des usages dont le respect s'impose. - être éduqué à la sexualité, à la santé et à la sécurité.</p> <p>Capacités : - de communiquer et de travailler en équipe, ce qui suppose savoir écouter, faire valoir son point de vue, négocier,</p>	<p>Capacités - Savoir distinguer un argument rationnel d'un argument d'autorité. - Apprendre à identifier, classer, hiérarchiser, soumettre à critique l'information et la mettre à distance. - Savoir construire son opinion personnelle et pouvoir la remettre en question, la nuancer (par la prise de conscience de la part d'affectivité, de l'influence de préjugés, de stéréotypes).</p>	<p>Capacités - s'appuyer sur des méthodes de travail (organiser son temps et planifier son travail, prendre des notes, consulter spontanément un dictionnaire, une encyclopédie, ou tout autre outil nécessaire, se concentrer, mémoriser, élaborer un dossier, exposer). - savoir respecter des consignes. - être capable de raisonner avec logique et rigueur et donc savoir :</p>	<p>Capacités - définir une démarche adaptée au projet. - prendre des décisions, s'engager et prendre des risques en conséquence. - prendre l'avis des autres, échanger, informer. - organiser une réunion, représenter le groupe. - déterminer les tâches à accomplir, établir des priorités.</p> <p>Attitudes : - curiosité et</p>

⁶ : BO hors-série n° 3 du 19 juin 2008, Horaires et programmes d'enseignement de l'école primaire, 2008.

⁷ : Le socle commun de connaissance et de compétence, décret du 11 juillet 2006, consultable sur le site : <http://media.education.gouv.fr/file/51/3/3513.pdf>

<p>rechercher un consensus, accomplir sa tâche selon les règles établies en groupe.</p> <ul style="list-style-type: none"> - d'évaluer les conséquences de ses actes : savoir reconnaître et nommer ses émotions, ses impressions, pouvoir s'affirmer de manière constructive. - de respecter les règles de sécurité. <p>Attitudes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - conscience de la contribution nécessaire de chacun à la collectivité. - sens de la responsabilité par rapport aux autres. - nécessité de la solidarité : prise en compte des besoins des personnes en difficulté (physiquement, économiquement). 		<ul style="list-style-type: none"> • identifier un problème et mettre au point une démarche de résolution. • identifier, expliquer, rectifier une erreur. <ul style="list-style-type: none"> - savoir s'auto-évaluer. - développer sa persévérance. - avoir une bonne maîtrise de son corps, savoir nager. <p>Attitudes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - la volonté de se prendre en charge personnellement, d'exploiter ses facultés intellectuelles et physiques. - avoir conscience de l'influence des autres 	<p>créativité.</p> <ul style="list-style-type: none"> - motivation et détermination dans la réalisation d'objectifs.
--	--	--	---

1.3 Enjeux de l'activité Acrosport

L'acrosport est une activité riche au regard des compétences du socle mais également d'un point de vue pédagogique. Elle permet aux élèves d'être acteurs dans une production collective et d'avoir un rôle essentiel (voltigeur, porteur ou pareur) pour la réussite de ce projet.

De plus, la présentation d'une production collective leur permet de participer à une création originale en tant que chorégraphe, de communiquer, de s'écouter et de choisir des figures acrobatiques, des transitions, une présentation et une musique. Enfin, cette activité physique permet aux apprenants d'être responsables de leur propre sécurité et de celle d'autrui.

Les objectifs que nous pouvons nous fixer au CM1 peuvent être les suivants :

- Produire collectivement un enchaînement chorégraphique de plusieurs figures d'acroport, destiné à être présenté devant un public.
- Susciter la curiosité et l'inventivité chez les élèves, et la mettre en avant.

Pour atteindre ces objectifs, les élèves doivent développer un certain nombre de capacités, attitudes et connaissances :

Capacités	Attitudes	Connaissances
<ul style="list-style-type: none">· Prendre des appuis sécurisés (porteur et voltigeur)· Adopter des postures sécurisées· Réaliser des figures à plusieurs en toute sécurité (monter, tenir, démonter)· Créer des figures avec ses partenaires	<ul style="list-style-type: none">· Etre concentré et vigilant durant l'activité.· Présenter et se présenter lors de la production (orientation/spectateur, être beau, enchaîner)· Prendre des risques en fonction de ses capacités· Recherche d'effets (musique, esthétique, costume, humour...)	<ul style="list-style-type: none">· Connaître les appuis sécurisés possibles sur le(s) porteur(s)· Mémoriser un enchaînement· Connaître son rôle dans chaque figure (tableau) et celui des autres.· Construire une chorégraphie· Evaluer la difficulté (faisabilité) d'une figure

PARTIE 2 : Les outils TUIC utilisés dans ce module

2.1 La tablette numérique

Pour cette étude, c'est la tablette *Ipad Air* qui a été utilisée. Le choix de cet outil s'est imposé de lui-même pour plusieurs raisons. Il s'agit d'un objet que de nombreux élèves ont l'habitude de manipuler. Petit et pratique, il est rapidement pris en main et possède une autonomie suffisante.

Cet outil relativement récent doit être pensé avant tout dans sa dimension interactive afin de ne pas tomber dans les travers d'une pédagogie frontale. Ce qu'il est nécessaire de retenir dans l'usage de cet outil tient dans l'interactivité du logiciel qu'on a utilisé dans cette expérimentation (*SyncSpace*) et qui permet aux élèves de manipuler, d'enregistrer, de revenir sur leurs démarches et de présenter un travail. Particulièrement pertinent lors des mises en commun, cet outil n'est pas figé comme pourrait l'être une affiche papier ou une trace écrite difficilement modifiable et présentable à tous. En outre, l'élève qui manipule des photographies sur la tablette, effectue des déplacements et se corrige, écrit, entoure, valide et n'a pas à se soucier du découpage, de la perte des photographies, de son tube de colle (ou d'autres désagréments induits par le support papier), et peut pleinement se concentrer sur la tâche à accomplir. C'est donc dans cette double optique d'interactivité et de mise en commun que la tablette a trouvé sa place dans l'expérimentation. Il a notamment permis d'afficher, de corriger, de modifier, de manipuler les photographies des productions des élèves et de voir et revoir leur production filmée.

De plus, cet outil est très facilement transportable, grâce à son poids et à sa taille, permettant ainsi aux élèves de réguler leur figure au moment même de l'activité. Les élèves se sont appropriés rapidement l'outil: aussi bien au niveau de la navigation entre les différentes applications, les déplacements sur la page ou sur les photographies et les films, faire des retours en arrière et des corrections.

Enfin, les élèves, utilisant la tablette, vont s'en servir comme un espace personnel de cours pour y stocker leurs enchaînements filmés, les photographies de leurs productions et de leurs figures de référence.



Présentation de l'application SyncSpace



Enregistrer

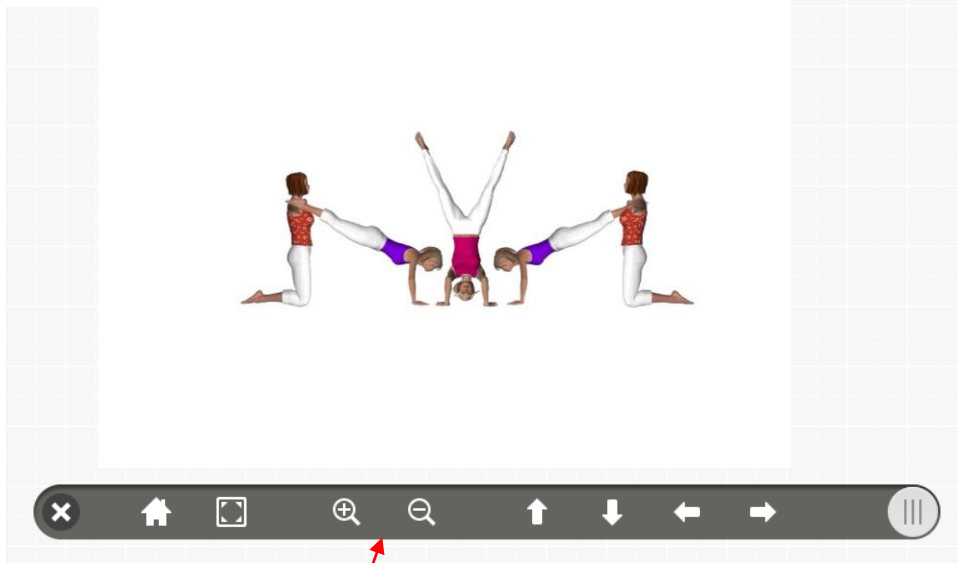
Feutre

Insertion des images



Epaisseur

Choix des couleurs



Zoom avant / zoom arrière

2.2 Appareil photo et vidéo



Les tablettes Numériques *Ipad* disposent d'un appareil photo numérique et d'une fonction caméra. Par leur relative simplicité d'utilisation, ces deux fonctions vont permettre aux élèves trois utilisations prépondérantes au cours de cette expérimentation :

- Création d'un différé (les élèves se voient immédiatement après l'action) : l'élève peut ainsi évaluer sa prestation avec ses partenaires, ceci, sans interrompre le déroulement de la séance.
- Garder en mémoire ses productions pour y revenir plus tard.
- Création de documents évolutifs utilisables d'une séance à l'autre (consignés dans le cahier d'acrosport)

Pour aider les élèves à manipuler rapidement et facilement l'Ipad, chaque appareil est doté d'un fichier vidéo consultable à tout moment de la séance.

➤ FILM UTILISATION DE L'I PAD

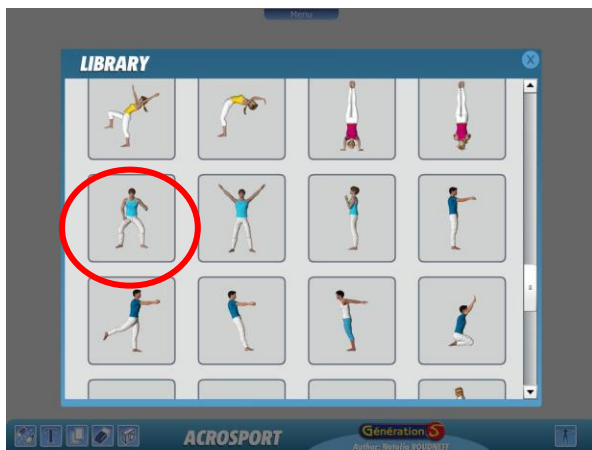
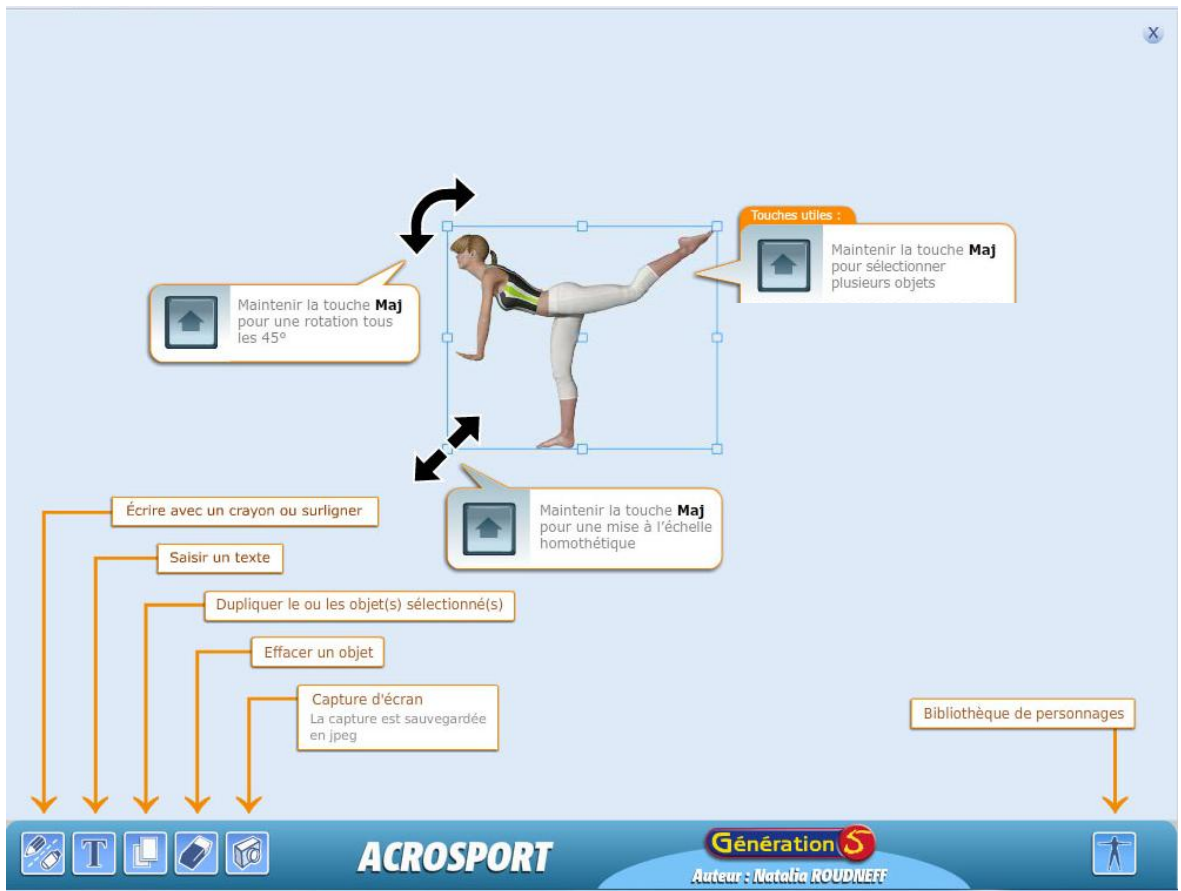
2.3 Application Acrosport



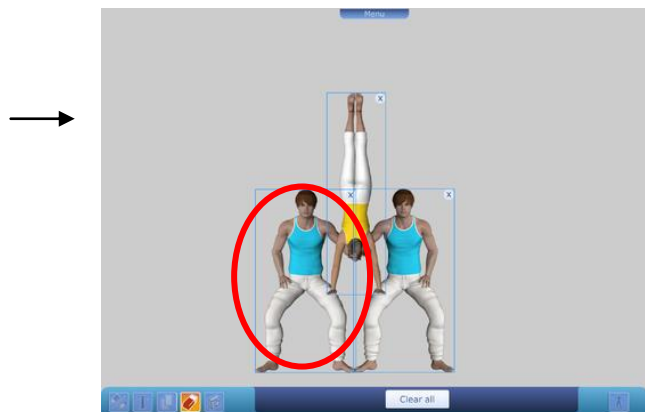
Cette application a été créée par Natalia ROUDNEFF, professeur d'E.P.S en Haute Savoie, en octobre 2012 et éditée par Génération 5⁸. Elle permet de composer des "pyramides humaines" et de les visualiser avant ou après les avoir exécutées en conditions réelles. On y trouve : 70 personnages en 3D dans 400 situations différentes, création de figures variées avec 2 à 6 personnages, possibilité de modifier la taille des personnages, d'annoter, de tracer des flèches, d'entourer des zones, de sauvegarder etc...

⁸ : Génération 5 est un éditeur de logiciels éducatifs,
<http://www.generation5.fr/produits/ACROSPORT--1412--23170--ens.php>

Présentation de l'Application Acrosport :



Les élèves sélectionnent la figure désirée et la place sur leur page de travail comme ils le désirent. Ils peuvent l'agrandir et la tourner dans le sens qui le souhaitent.



Cet outil permet aux élèves de visualiser leur projet, de débattre sur la faisabilité de la construction, du rôle de chacun (pareur, voltigeur, porteur), des règles de sécurité, de la place des appuis, de l'équilibre de la figure (centre de gravité) et d'être davantage autonome. Par le

biais de cette application, les apprenants peuvent prendre des « clichés » (des photographies) de leurs productions et les comparer avec leurs figures acrobatiques réalisées durant la séance d'E.P.S.

A partir de ces possibilités de constructions numériques, les élèves créés 5 figures acrobatiques, faisant suite à une première expérience corporelle, essayant ensuite, durant la séquence, de les améliorer au niveau des composantes esthétiques et de la prise de risque.

Exemples de figures de référence :



2.4 Les applications Acrosport et SyncSpace, des outils pour les élèves

La tablette met à disposition immédiate des élèves des feedbacks visuels qui les aident à progresser. En comparant, sous l'application *SyncSpace*, des photos de leurs propres prestations précédentes aux figures-modèles qu'ils ont créées grâce à l'application *Acrosport*, ils repèrent les modifications nécessaires pour que les figures soient conformes, sur le plan des critères de réalisation et des consignes de sécurité. La qualité du support permet un travail plus efficace (les figures sont bien plus détaillées que sur une photocopie en noir et blanc).

L'information visuelle, couplée aux consignes verbales de l'enseignant, donne au groupe « test » la possibilité de progresser à son rythme, ce qui améliore la prise en compte des élèves en difficulté.

L'architecture interactive de l'organisation des documents et des figures de référence aide à la compréhension des filiations entre les différents éléments gymniques à apprendre et donc à aborder à son rythme les étapes de complexification, dès qu'un élément est maîtrisé. L'élève qui ne parvient pas à réaliser un élément cherche d'abord l'information par lui-même

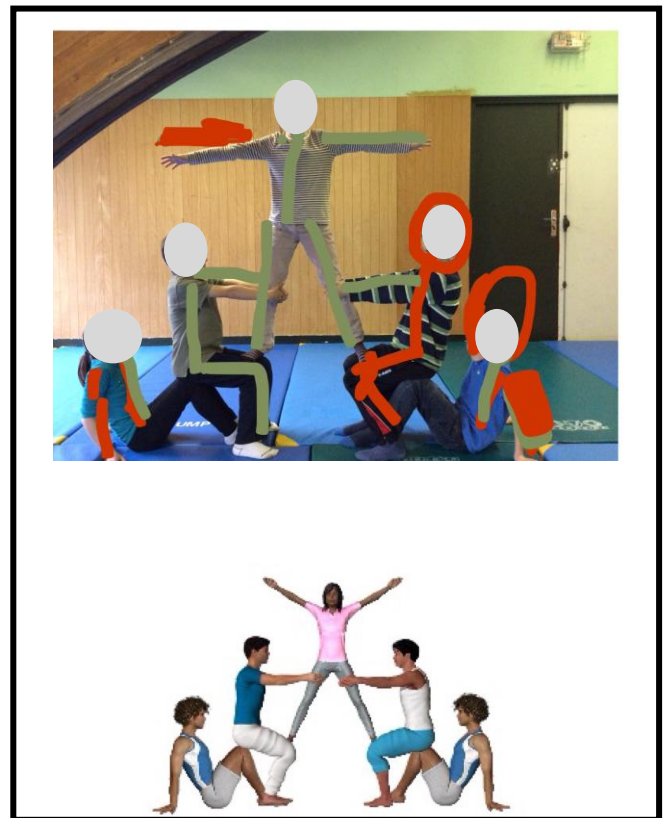
par comparaison, après que le groupe se soit fait photographier ou filmer et échange avec ses camarades : entoure, souligne en rouge les éléments (appui, saisie...) erronées ou à modifier; entoure, souligne en vert les éléments justes et en conservent ainsi la trace (documents imprimés et collés dans le cahier d'acrosport). Il émet des hypothèses pour les réaliser en conformité avec le référentiel et réalise une nouvelle tentative...et enfin fait appel à l'enseignant, si besoin, ou pour faire valider son élément.

En développant ainsi leur argumentation et leur esprit critique, ils entrent dans une véritable démarche réflexive.

1^{ère} comparaison



2^{ème} comparaison



3^{ème} comparaison



Grâce à l'application *SyncSpace*, les élèves comparent leur figure réalisée avec la figure de référence faite sur l'application *Acrosport*. Ils ont débattu et analysé leur posture après leur production.

Ils entourent ou soulignent en rouge ce qui doit être modifié et en vert ce qui ne doit pas être changé.

Puis ils mettent en pratique leurs constations.

2.5 Des outils pour prendre conscience du décalage

➤ FILM MISE EN SITUATION

La comparaison de l'image avec le document de référence, permet au groupe de revivre les actions acrobatiques, aussi bien individuellement que collectivement. Elle est donc source de discussion au sein même du groupe dans une perspective de progrès. Elle permet de régler les difficultés d'équilibres ou d'appuis résultant de la fugacité de l'instant. La vitesse de l'action et l'action en elle-même n'avait pas permis de saisir cette particularité. On peut citer les difficultés fréquentes du voltigeur pour monter sur le dos des porteurs (mauvais placement des porteurs ou du pareur, porteurs trop éloignés des uns des autres, mauvaises saisies, placement des appuis du voltigeur trop écartés ou en déséquilibre...).

De plus, quand un élève fait remarquer à l'un de ses partenaires un mauvais placement, les élèves ne comprennent pas pourquoi cela leur est reproché, pour des raisons souvent différentes d'ailleurs : soit par manque de mémoire, soit par manque de conscience de ce qui a été fait, soit par un seuil différentiel trop élevé qui fait que l'apprenant ne voit pas la

différence entre ce qu'il a dit et ce qu'il lui est reproché. La vidéo comme la photographie permettent d'associer l'élève à sa propre correction par une prise de conscience.

L'élément fautif (ou non) est enregistré et peut être reproduit, l'élève peut donc prendre conscience d'une façon très précise de l'erreur, il peut l'analyser avec ses partenaires ou avec l'aide de l'enseignant, comparer et par conséquent s'auto-corriger. Alors que le groupe « témoin » ne pouvait se corriger qu'à partir des étayages de l'enseignant et des observations faites par les élèves dans l'activité de production, ce qui entraînait une réflexion et une analyse moins précise des erreurs de construction car chacun ne veut reconnaître ses propres fautes.

L'apport de la caméra et de l'appareil photo est une source de motivation intéressante pour les élèves car on les invite à se pencher sur leur propre image dans une perspective de progrès, d'accession à une qualité de pratique supérieure passant par une qualité nouvelle de prise de conscience de soi. Ainsi, les élèves du groupe « test » étaient ravis de constater que par rapport à une observation précédente de leur attitude (séance 2) ils avaient évolué vers la figure de référence (séance 4)



Cette figure est utilisée avant l'utilisation de l'application *Acrosport*.

Séance 2



Voici la même figure que la séance 2 après utilisation de la tablette numérique.

Séance 4

Tout progrès au moment de l'action est lié à la conscience du décalage qui, dans l'attente du mouvement parfait, va exister entre le schéma d'action et l'action réellement effectuée. Pour se représenter celle-ci en l'absence d'enregistrement vidéo, les élèves du groupe « témoin » disposent seulement du souvenir de leurs sensations propres qui, pour importantes soient-elles, d'une exactitude variable suivant les individus. Ils disposent également des remarques de l'enseignant ou de partenaires, avec toutes les limites de l'information verbale dans ce domaine et les imprécisions des imitations éventuelles.

Grâce au visionnage des films et des photographies, l'élève va pouvoir prendre, de son action, une conscience considérablement améliorée à partir de la constatation de décalages successifs :

- D'une part entre sa représentation à partir de sensations-souvenirs⁹ et celle qui permet l'image, ce qui est source d'affinement de son schéma corporel et en conséquence l'amélioration de ses possibilités ultérieures,
- D'autre part entre la nouvelle représentation issue de cette confrontation et le schéma d'action initiale.

Dans le cadre d'une action motivée, *la prise de conscience, renforcée par l'image, de la différence existant entre ce qu'il faut faire et ce qu'il a effectivement réalisé va être à*

⁹ : PEREIRA Sofia, *La vidéo en sport collectif*, Académie de Versailles, IUFM de St Germain-en-Laye

*l'origine d'une tension interne, d'une activité de recherche qui, par ajustement successifs, vise à réduire cette tension.*¹⁰

¹⁰ : GARNIER, H., PERSONNE, J., *Image et mouvement, audio-visuel et sport*, Pédagogie de l'audio-visuel.

PARTIE 3 : Présentation du module d'apprentissage

Titre de la séquence : Acrosport

<p>Cycle 3 Niveau : CM1 Champs disciplinaire : Education Physique et Sportive Domaine : Concevoir et réaliser des actions à visées expressive, artistique, esthétique : Danse – Activités gymniques : Acrosport</p>	<p>Compétence 1 : La maîtrise de la langue française Compétence 6 : Compétence sociale et civique Compétence 7 : L'autonomie et l'initiative</p>	<p>Nombre de séances : 10</p>
<p>Compétences attendues à la fin du CM 2: <i>BO 2008 et BO du 5 janvier 2012</i></p> <p>Concevoir et réaliser des actions à visées expressive, artistique, esthétique</p> <ul style="list-style-type: none"> - Réaliser des actions « acrobatiques » mettant en jeu l'équilibre (recherche d'exploits) et pouvant revêtir un caractère esthétique. - <i>Danse</i> : construire à plusieurs une phrase dansée (chorégraphie de 5 éléments au moins) pour exprimer corporellement des personnages, des images, des sentiments et pour communiquer des émotions, sur des supports sonores divers. - <i>Activités gymniques</i> : construire et réaliser un enchaînement de 4 ou 5 éléments "acrobatiques" sur divers engins (barres, moutons, poutres, tapis). 	<p>Programmes 2008 : Palier 6 et 7 du socle commun</p> <p>Compétence 1 : La maîtrise de la langue française S'exprimer à l'oral</p> <ul style="list-style-type: none"> - prendre la parole en public - prendre part à un dialogue, un débat : prendre en compte les propos d'autrui, faire valoir son propre point de vue - rendre compte d'un travail individuel ou collectif <p>Compétence 6 : Compétences sociales et civiques Vivre en société</p> <ul style="list-style-type: none"> - Connaître les règles de la vie collective. - Savoir ce qui est interdit et permis. - Communiquer et travailler en équipe, ce qui suppose savoir écouter, faire valoir son point de vue, négocier, rechercher un consensus, accomplir la tâche selon les règles établies en groupe. <p>Compétence 7 : Autonomie et initiative</p> <ul style="list-style-type: none"> - Savoir respecter des consignes. - Raisonner avec logique et rigueur - Mettre à l'essai plusieurs pistes de solution - Savoir s'auto-évaluer - Développer sa persévérance - Avoir une bonne maîtrise de son corps - La volonté de se prendre en charge personnellement, d'exploiter ses facultés intellectuelles et physiques 	
<p>Objectifs de la séquence :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Produire collectivement un enchaînement chorégraphique de plusieurs figures d'acrosport, destiné à être présenté devant un public. - Susciter la curiosité et l'inventivité chez les élèves, et la mettre en avant. - Modifier des figures proposées soit en les complexifiant ou les simplifiant en fonction des observations réalisées. - Adapter ses prises de risque, en fonction de ses propres compétences et de celles du groupe. - Développer la confiance en soi et en celles des autres. - Apprendre à gérer ses émotions, accepter le regard d'autrui. - Respecter les règles de sécurité. - S'avoir s'auto-évaluer 		

Séances	Objectif(s) de la séance	Contenus pédagogiques	Critères de réussite
1	<ul style="list-style-type: none"> - Découverte du matériel (Ipad, dojo) - Découvrir de nouveaux appuis au sol. - Apprendre à travailler avec ses pairs. <p>⇒ Séance d'entrée dans l'activité.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Se servir de modes d'actions acquis antérieurement pour des actions collectives plus complexes. • Utiliser des appuis de plus en plus inhabituels (manuels, renversés) • Coopérer à 4 en occupant différents rôles successifs (porteur, voltigeur, pareur) • Connaître les règles de sécurité. • Utiliser l'Ipad : prendre des photos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Respecter les consignes concernant les appuis : nombre et différentes parties du corps. • Réussir à transporter quelqu'un sans le faire tomber en le tenant solidement, avec précaution et en respectant les règles de sécurité.
2	<ul style="list-style-type: none"> • Evaluation diagnostique : <ul style="list-style-type: none"> - Composer et mémoriser un court enchaînement de 4 actions « acrobatiques » dans un espace scénique. - Mettre en scène un petit projet collectif et le produire devant la classe. - Maintenir la figure 3 secondes. - Respecter les règles de sécurité - Intégrer des figures mettant en jeu l'équilibre - Développer le sens esthétique des élèves au niveau des postures et des attitudes. <p>⇒ Situation référence</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La situation de référence permet de caractériser le niveau d'habileté des élèves. Elle contient les critères de réussite et de réalisation que les élèves devront acquérir durant la séquence. • Cette situation de référence permet de faire le point sur les acquisitions en cours ainsi que les progrès à réaliser. • Comparaison entre le niveau à atteindre et les habiletés motrices présentées durant cette séance. • Cette séance sert d'évaluation diagnostique 	<ul style="list-style-type: none"> • Participation de tous les élèves dans l'activité. • Différenciation des rôles : porteur, voltigeur, pareur. • Donner à voir une production composée de 4 figures acrobatiques équilibrées.
3	<ul style="list-style-type: none"> - Création de leur figure sur la tablette numérique. - Apprécier le caractère de faisabilité. <p>⇒ Séance d'approfondissement</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Se concerter sur le choix des figures à réaliser et leur faisabilité. • Réinvestir les règles de sécurité au niveau des portés. • Stabilité des équilibres posturaux. <p>Les productions réalisées serviront de référence aux élèves et pourront les consulter à n'importe quel moment lors de la séance d'EPS.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Participation de tous les élèves dans l'activité. • Respect des consignes de sécurité et du caractère esthétique de la figure.
4 -5	<ul style="list-style-type: none"> - Mise en situation des éléments de référence - Comparaison entre figure réalisée et figure de référence <p>⇒ Séance d'approfondissement</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Se concerter sur le choix des différents rôles : porteur, voltigeur, pareur. • Echanger, débattre et argumenter sur la figure réalisée et la figure de référence : chercher à améliorer l'équilibre, la posture et l'attitude. 	<ul style="list-style-type: none"> • Participation de tous les élèves dans l'activité. • Se servir de modes d'actions acquis antérieurement pour des actions collectives plus complexes. • Apprécier sa prestation en comparaison avec la figure de référence. • Voltigeur stable avec une position équilibrée. • Porteur immobile et équilibré.
6 - 7	<ul style="list-style-type: none"> - Composer et mémoriser un court enchaînement, enchaîner (un déplacement choisi, monter la figure, s'immobiliser lors de la figure, démonter la figure) destiné à être montré et apprécié. - Mettre en scène un petit projet collectif et le produire 	<ul style="list-style-type: none"> • Recherche des éléments de transition • Apprendre à monter et démonter la figure acrobatique de manière esthétique • Echanger, débattre, retour sur la pratique : chercher à améliorer sa prestation au niveau du montage et 	<ul style="list-style-type: none"> • Participation de tous les élèves dans l'activité. • Connaître son enchaînement. • Aide efficace du pareur et du porteur au montage et au démontage, saisie précise.

	<p>devant la classe).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Coordonner ses actions au sein d'un groupe (anticipation, déplacement, montage, démontage, démarrage, fin) <p>⇒ Séance d'approfondissement et de remédiation</p>	démontage.	<ul style="list-style-type: none"> • Etre immobile dans une position indentifiable (figure de référence). • Apprécier sa prestation à partir de film et savoir remédier aux difficultés rencontrées (conflit socio-cognitif).
8	<ul style="list-style-type: none"> • Evaluation diagnostique : <ul style="list-style-type: none"> - Composer et mémoriser un court enchaînement de 4 actions « acrobatiques » dans un espace scénique. - Mettre en scène un petit projet collectif et le produire devant la classe (avec déplacement, montage, démontage, début, fin) - Maintenir la figure 3 secondes. - Respecter les règles de sécurité - Intégrer des figures mettant en jeu l'équilibre - Eléments acrobatiques respectant le référentiel (posture, équilibre, attitude). <p>⇒ Situation référence</p>	Cette évaluation sommative basée sur la situation de référence permet aux élèves de voir les progrès réalisés. La grille d'évaluation est la même que celle utilisée lors de la séance 2 (évaluation diagnostique) avec un item supplémentaire « <i>figure respectant le référentiel (posture, attitude, équilibre)</i> ».	<ul style="list-style-type: none"> • Participation de tous les élèves dans l'activité. • Différenciation des rôles : porteur, voltigeur, pareur. • Donner à voir une production composée de 4 figures acrobatiques équilibrées. • Identifier un début, une fin.
9	Spectacle	Réinvestir les acquis durant le spectacle de fin d'année.	

REFERENCES

*Grilles de références pour l'évaluation et la validation des compétences du socle commun au palier 2 (janvier 2011 – Eduscol) / LPC

*Horaires et programmes de l'enseignement primaire, BO hors-série n°3 du 19 juin 2008

* Progressions pour le cours élémentaire deuxième année et le cours moyen, BO n°1 du 5 janvier 2012

* Acrosport, Catherine HUOT-MONETA et Myriam SOCIE (Août 1998-Revue EPS)

* Application Acrosport (mars 2013 – Génération 5)

* Fiches d'accompagnement des programmes, Concevoir et réaliser des actions à visée artistique, esthétique et/ou expressive, cycle 3 (2002, Eduscol)

Avant la mise en place de cette séquence, il est important qu'en classe, les élèves s'habituent à l'utilisation de la tablette et de ses différentes applications. Il est intéressant de leur demander de créer avec l'application *Acrosport* une ou plusieurs figures imaginaires, de les annoter ensuite en utilisant l'application *SyncSpace*. Il peut être intéressant de télécharger d'autres applications pour qu'ils apprennent à manipuler cet outil.



Pendant ce projet, il est nécessaire de mettre en place un cahier d'acrosport pour que les élèves puissent garder une trace de leur parcours moteur, de leurs essais et constater leur évolution. Ces traces écrites reposent sur des photographies, des schémas, des collages de personnages, des textes écrits par les élèves et des images composées avec l'application *Acrosport* et *SyncSpace*.

FICHE D'OBSERVATION

Elève observé : _____ Observateur : _____

Entrée : Oui - Non

Figure n° 1

PORTEUR			VOLTIGEUR			PAREUR		
Observations	Réponses		Observations	Réponses		Observations	Réponses	
Reste stable	Oui	Non	Ne tremble pas	Oui	Non	Reste stable	Oui	Non
Jambes verticales	Oui	Non	Bras tendus	Oui	Non	Ne piétine pas	Oui	Non
Bras verticaux	Oui	Non	Jambes verticales	Oui	Non	Aide le voltigeur à monter	Oui	Non
Tête redressée	Oui	Non	Tête redressée	Oui	Non	Aide le voltigeur à descendre	Oui	Non
Dos plat	Oui	Non	Corps droit	Oui	Non	Aide le porteur à se lever	Oui	Non

Liaison : Oui - Non



Figure n° 2

PORTEUR			VOLTIGEUR			PAREUR		
Observations	Réponses		Observations	Réponses		Observations	Réponses	
Reste stable	Oui	Non	Ne tremble pas	Oui	Non	Reste stable	Oui	Non
Jambes verticales	Oui	Non	Bras tendus	Oui	Non	Ne piétine pas	Oui	Non
Bras verticaux	Oui	Non	Jambes verticales	Oui	Non	Aide le voltigeur à monter	Oui	Non
Tête redressée	Oui	Non	Tête redressée	Oui	Non	Aide le voltigeur à descendre	Oui	Non
Dos plat	Oui	Non	Corps droit	Oui	Non	Aide le porteur à se lever	Oui	Non

Liaison : Oui - Non



Figure n° 3

PORTEUR			VOLTIGEUR			PAREUR		
Observations	Réponses		Observations	Réponses		Observations	Réponses	
Reste stable	Oui	Non	Ne tremble pas	Oui	Non	Reste stable	Oui	Non
Jambes verticales	Oui	Non	Bras tendus	Oui	Non	Ne piétine pas	Oui	Non
Bras verticaux	Oui	Non	Jambes verticales	Oui	Non	Aide le voltigeur à monter	Oui	Non
Tête redressée	Oui	Non	Tête redressée	Oui	Non	Aide le voltigeur à descendre	Oui	Non
Dos plat	Oui	Non	Corps droit	Oui	Non	Aide le porteur à se lever	Oui	Non

Sortie : Oui - Non

Exemple de Fiche d'observation donnée aux élèves à la séance 2 et 8. (cf. cahier d'acrosport)

PARTIE 5 : Liens interdisciplinaires

