



Classe collaborative En EPS

Le projet de classe collaborative

Un projet d'établissement

Favoriser le travail collaboratif.

- ⇒ des élèves acteurs de leurs apprentissages.
- ⇒ des élèves investis dans leur établissement.

Favoriser la différenciation pédagogique.

- ⇒ Pour une classe inversée.
- ⇒ Pour des élèves en confiance.

Des richesses disciplinaires

Dépasser les frontières du cours d'EPS.

- ⇒ Classe virtuelle et devoirs à la maison.

Diversifier et enrichir les contenus.

- ⇒ Tutoriels, ressources en ligne.

Favoriser les interactions élèves.

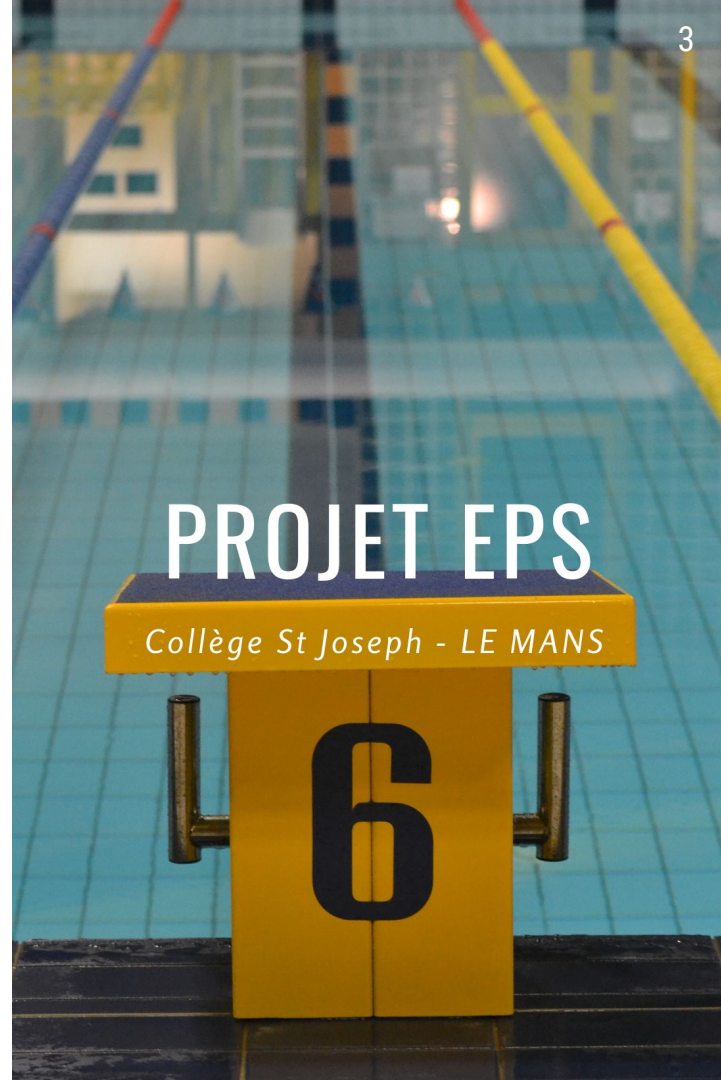
- ⇒ Rôles sociaux, documents partagés.



Equipement 1/1

- suite Education

Classroom, Hangout chat,
Google drive, Google.site,



PROJET EPS

Collège St Joseph - LE MANS

6




1.


Projet pédagogique

Collaborer pour apprendre.





“ L’usage des outils numériques contribue au renforcement des apprentissages fondamentaux et à la lutte contre le décrochage, facilite la différenciation des démarches et l’individualisation des parcours pour répondre aux besoins de chaque élève. ”



Un travail d'équipe

- » **Élèves** : confiance en l'autre, mutualiser et développer des compétences, citoyenneté numérique.
- » **Enseignants** : diversifier, différencier, enrichir, motiver, favoriser le travail interdisciplinaire.
- » **Parents** : échanger, s'impliquer, suivre les évolutions de leurs enfants.

Notre pratique collaborative en EPS doit impliquer tous ces acteurs.

PROJET PÉDAGOGIQUE NUMÉRIQUE

CLASSE COLLABORATIVE

Apprendre à mieux comprendre le monde.

- . Rechercher, analyser, juger et diffuser les informations justes.
- . Vivre autrement ses compétences, en interaction avec les autres et le monde numérique.
- . S'ouvrir de nouvelles perspectives sur le monde pour s'enrichir.



Être acteur, s'épanouir et grandir.

- . Se construire par l'action et la mise en projet.
- . Explorer et prendre des risques en exprimant sa créativité.
- . Explorer de nouveaux supports d'expression.



Être unique, mais vivre avec les autres.

- . Devenir une ressource en valorisant ses compétences.
- . Développer sa légitimité et sa fiabilité face à l'information.
- . Respecter les droits fondamentaux de chacun sur internet.



Enrichissement

Collaboration

Motivation

Initiatives

Différenciation

Citoyenneté numérique



Pédagogie du projet.

- . S'ouvrir de nouvelles perspectives sur le monde pour s'enrichir.
- . Coordonner les richesses de chacun, au profit d'un objectif commun.



Pédagogie positive.

- . Encourager les réussites de tous les élèves grâce à la prise en compte des particularités de chacun.
- . Valoriser les points forts tout en travaillant les points faibles.



Pédagogie différenciée.

- . Développer de nouveaux outils, pour mieux aborder les différences de chacun.
- . Différencier les apprentissages grâce aux ressources élargies du numérique.
- . Un élève apprenant au côté d'un enseignant accompagnateur.



ST-JO NUMÉRIQUE

2.

Les outils G-suite

Co-construire, collaborer, co-évaluer.

Partager, en un “clic”

Produire



Docs



Sheets



Slides



Forms

Collaborer



Hangout chat



Gmail



Drive



Agenda

Publier



Classroom

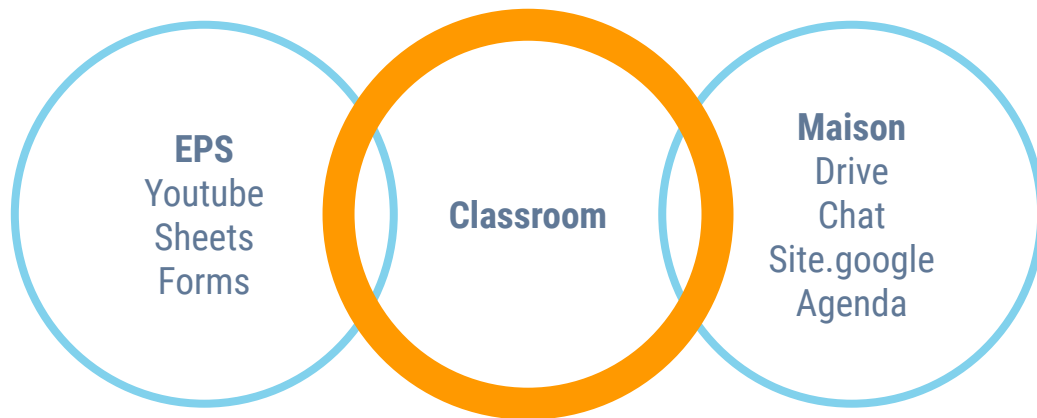


Google.site



Youtube

Organisation des usages numériques



3.

Utilisations possibles en EPS

Aucune obligation, seulement des possibilités infinies.

Différents vécus en EPS

1 Pronote + Blog

Seule consultation possible des documents.

Mais aucun échange hors du cours d'EPS.

2 Tablette + Ecole directe

Utilisation intéressante en cours d'EPS.

Mais usages limités par le transfert de fichier.

3 Chromebook + G-suite

Utilisation approfondie.

Des collaborations immédiates grâce au partage.



UTILISATIONS COLLÈGE - CHROMEBOOK

Patinage

[Suivi de son projet](#) ⇒ analyse des éléments imposés.

[Juger](#) ⇒ analyse vidéo à la maison, des critères d'observation.

[Inspiration](#) ⇒ illustration de la troupe patin'libre.

Tennis de table

[Tutoriels vidéo](#) ⇒ évolution autonome selon leurs réussites.

[Stratégies de jeu](#) ⇒ graphique radar type jeu vidéo.

Gymnastique

[Projet de figures](#) ⇒ documents sheets partagés, et vidéos tutoriels.

Judo

[Tutoriel vidéo](#) ⇒ choix des techniques, essai/erreur par analyse vidéo.

[Classe inversée](#) ⇒ autonomie d'apprentissage.

[Consultation libre](#) ⇒ préparation à la maison.

Course d'orientation

[Tests en ligne](#) : lecture de carte, choix d'itinéraire, calculs de distances.

[Balises et orientation](#) : réalité augmentée ou QR code ?

Volley

[Fiche d'observation et analyse statistique](#) ⇒ analyser son jeu, ses points forts et faibles.

UTILISATIONS LYCÉE & SÉJOURS

3x500m

Suivi de leçons ⇒ palmarès en ligne.

Acrosport

Bibliothèque multimédia ⇒ exemple de prestations ou de figures et création d'un code commun.

Classroom

[Cours/blog en ligne](#) ⇒ collaboration dans la production de contenus depuis smartphone.

Badminton

Projet de jeu ⇒ analyse points forts et points faibles.

Tennis de table

Tutoriel vidéo ⇒ choix des techniques, essai/erreur par analyse vidéo.

Youtube

Vidéos ⇒ hébergement en ligne pour publication classroom.

Musculation

Carnet de suivi ⇒ suivi de séances, calculs de charges...

Relais

Analyse vidéo ⇒ partage des vidéos de transmission.

Suivi statistique ⇒ analyse des chronomètres.

Drive

[Stockage automatisé](#) ⇒ récupération immédiate des contenus sans gestion après séjour.

DEVICE COOPÉRATION

Docs, Sheets, Slides, Forms.
Classroom, Chat, Drive.
Youtube.



DEVICE COMMUNICATION

Site.google.

Chat.

Drive.



DEVICE CONSULTATION

Site.google.

Classroom.

Chat.



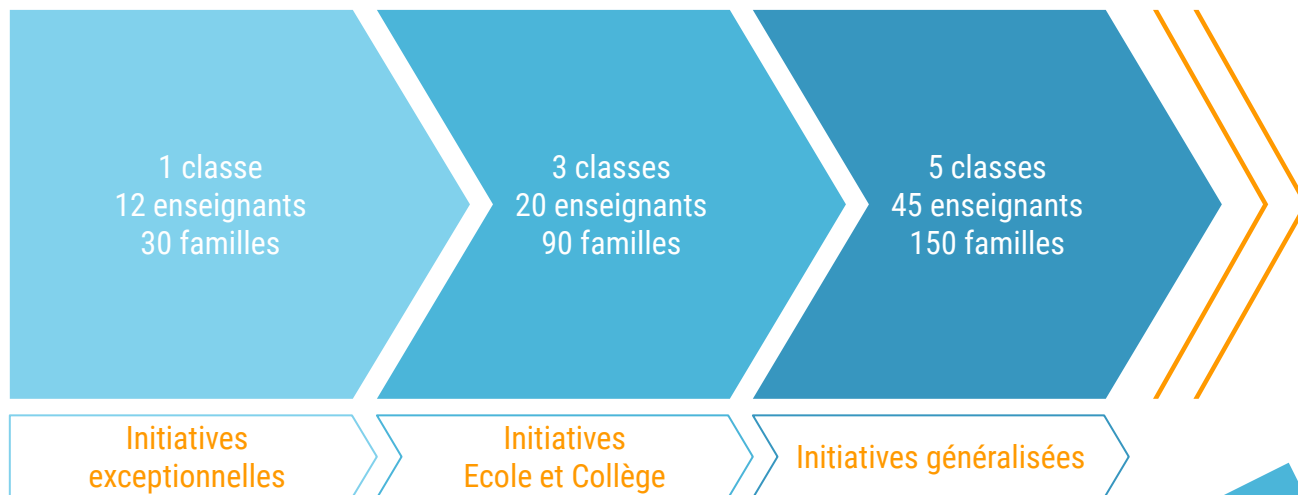
4.

Une richesse infinie

Outils, méthodes, usages, initiatives.

Une vraie demande!

LE PROJET INITIAL



Un environnement collaboratif

Pour dépasser les frontières du cours d'EPS.

Il n'interdit rien, mais autorise toutes les initiatives éducatives.





MERCI !

Des questions ? Des idées ?

Vous pouvez me contacter à :

» t.dupuy@stjolemans.fr





THOMAS DUPUY
Collège St Joseph LE MANS
Lycée Notre-dame LE MANS

