

# LE NUMÉRIQUE AU SERVICE D'UNE DÉMARCHE D'APPRENTISSAGE

Le numérique trouve son ancrage au cœur de l'action située et du programme du cours d'expérience

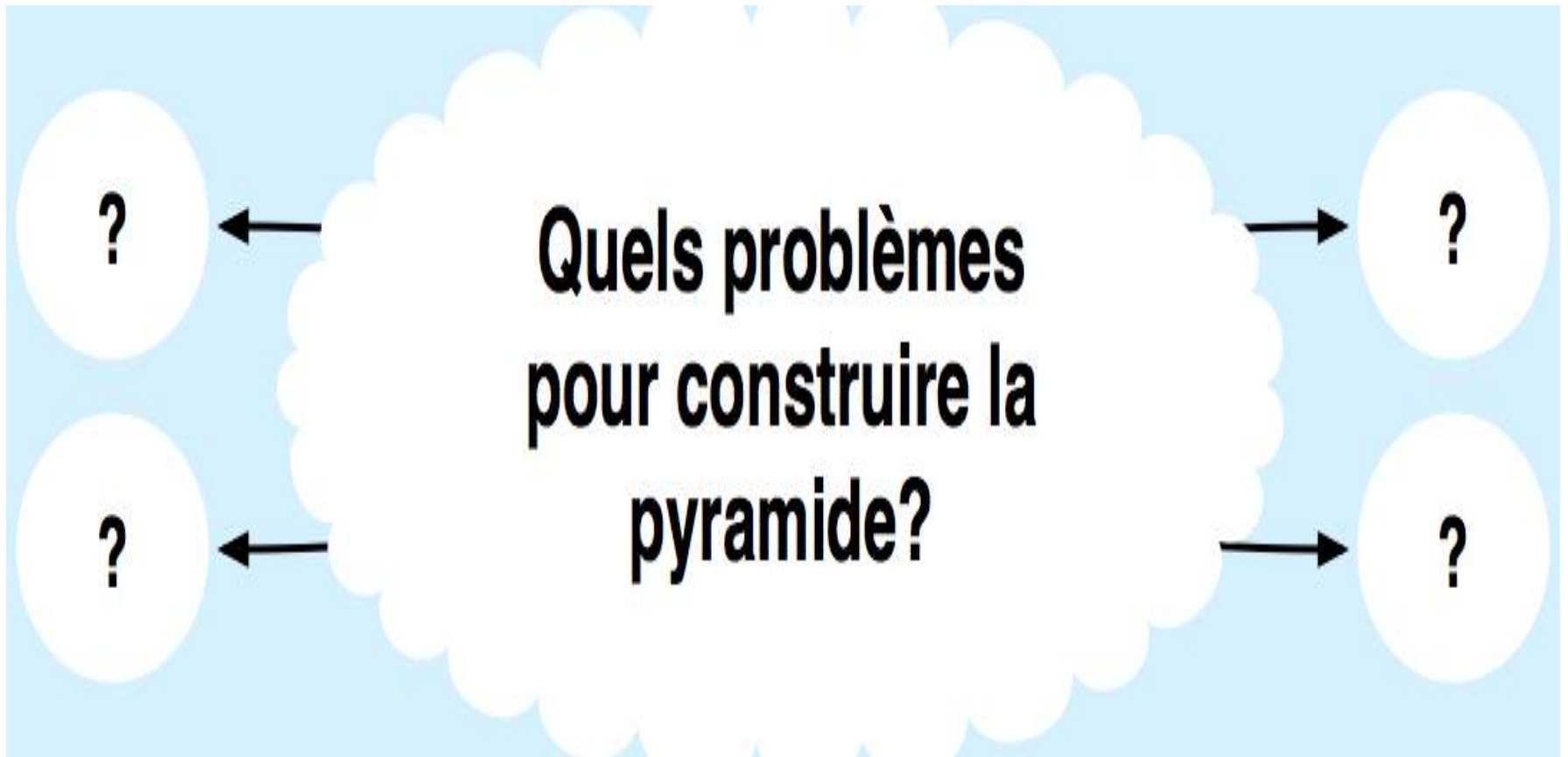
- L' accroche au « déjà là »
- La dynamique des interactions
- Les connaissances incarnées
- La construction d'une histoire d'apprentissage
- Les savoirs en action

... pour éclairer une démarche d'apprentissage

Par une phase d'exploration sur la base d'une question inductive, les élèves s'interrogent



En groupe d'exploration, les élèves utilisent une carte mentale pour avancer leur point de vue



Les élèves identifient, à partir d'images extraites des premières prestations, le problème qui est le leur, avec leurs propres mots, seules ou accompagnées d'échange avec le professeur



Porteur embarqué vers l'avant

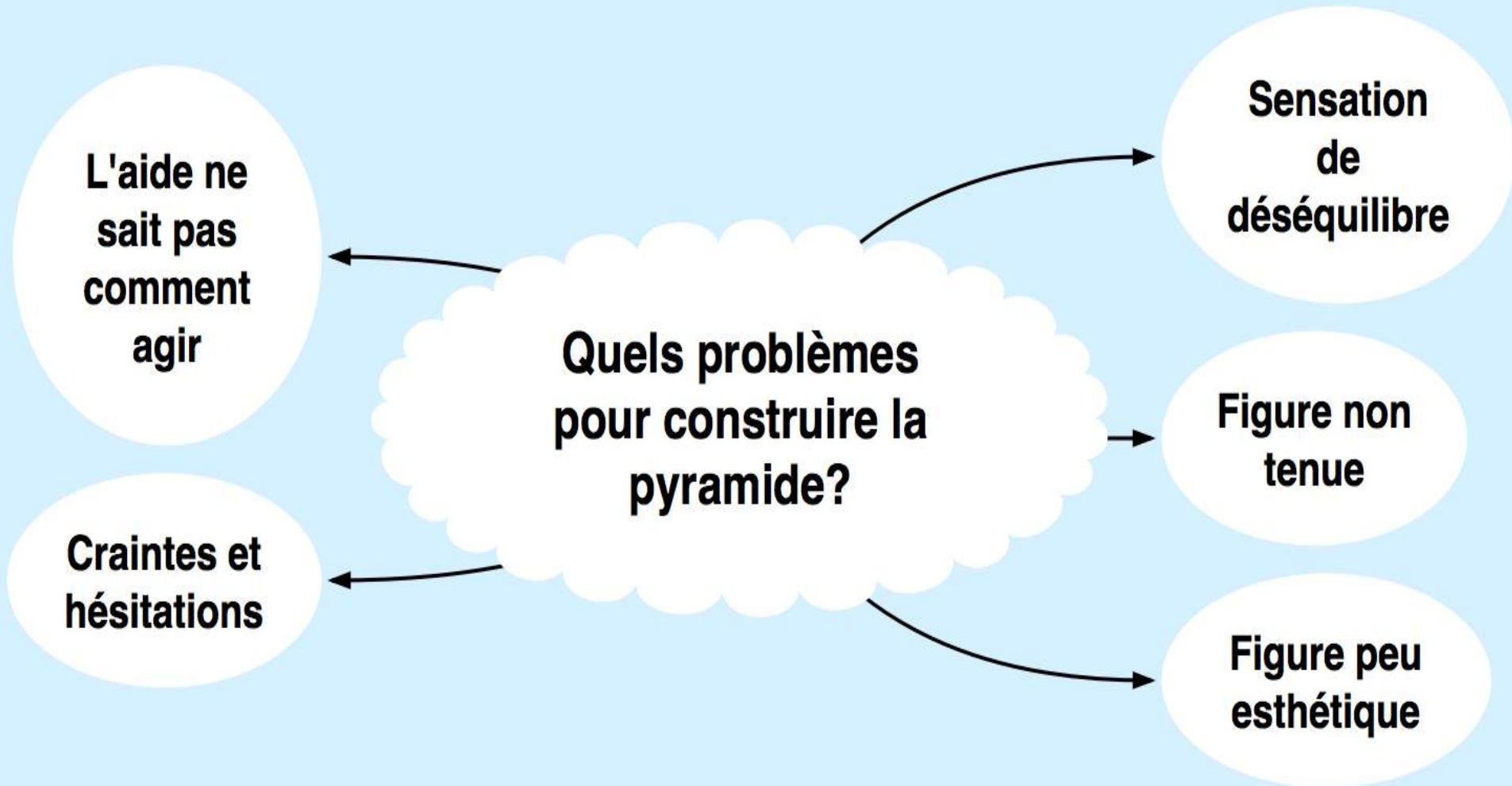


Pyramide pas stabilisée 3 " et Pas d'esthétique ni de contrôle

Le porteur se rassoit



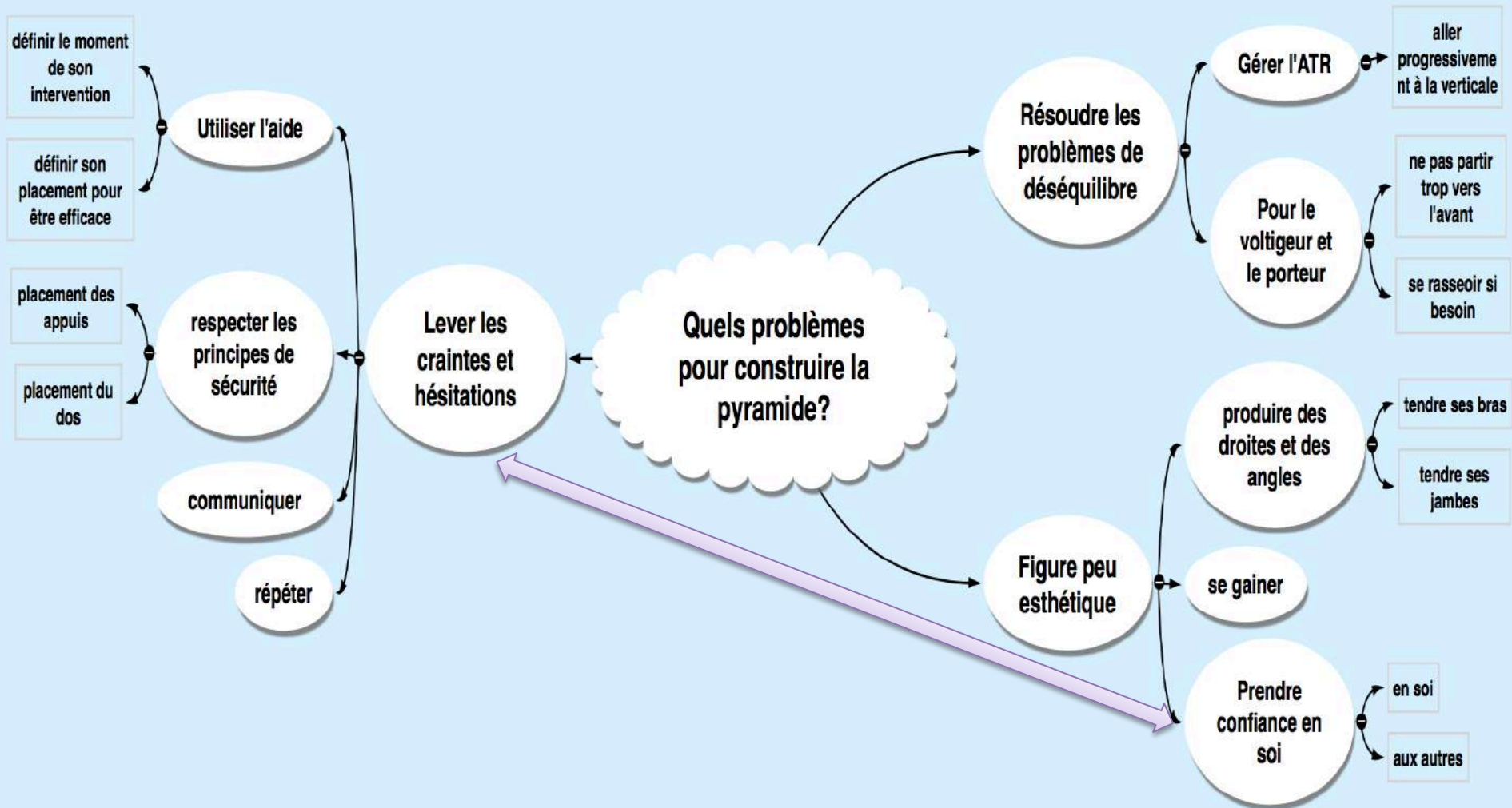
# Les élèves renseignent leur carte mentale sous forme d'un brainstorming de leurs observations



Les élèves cherchent, testent et proposent quelques premières solutions



Les élèves complètent et transforment leur carte mentale à partir de leurs échanges au sein du groupe, et entre les groupes, par l'activité de mutualisation-(in)validation des connaissances, animée par le professeur



Par le traitement de l'image et les idées collectivement partagées, les connaissances apparaissent, les élèves définissent un vocabulaire pour se parler, construisent une culture

c'est quoi la COMPENSATION.PNG - Visionneuse de photos Windows

Fichier Imprimer Envoyer Graver Ouvrir

SEGPA ACRO ETAPE 1

comme sur une balance même masse

comme sur une balance même masse

ne pas aller assez loin dans son ATR

ne pas partir trop vers l'avant

DESEQUILIBRE

DESEQUILIBRE

s'engager trop fort dans son ATR

rester trop en arrière, voire se rasseoir

00:10

20:04 11/11/2016



Les élèves mettent à l'épreuve les connaissances éclairées en comparant, expliquant, pour les valider ou les invalider



# Les élèves priorisent les objets de travail

Quels problèmes pour construire la pyramide?

**Résoudre les problèmes de déséquilibre**  
1

Gérer l'ATR

aller progressivement à la verticale

Pour le voltigeur et le porteur

ne pas partir trop vers l'avant

se rasseoir si besoin

**Lever les craintes et hésitations**  
2

Utiliser l'aide

définir le moment de son intervention

définir son placement pour être efficace

respecter les principes de sécurité

placement des appuis

placement du dos

communiquer

répéter

**Figure peu esthétique**  
3

produire des droites et des angles

tendre ses bras

tendre ses jambes

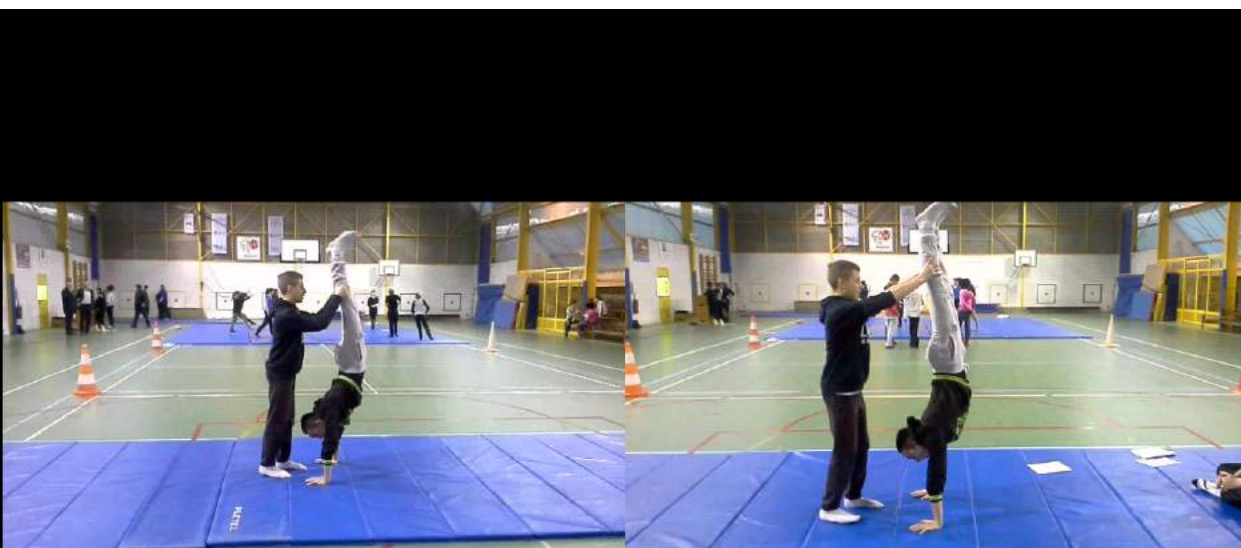
se gainer

Prendre confiance

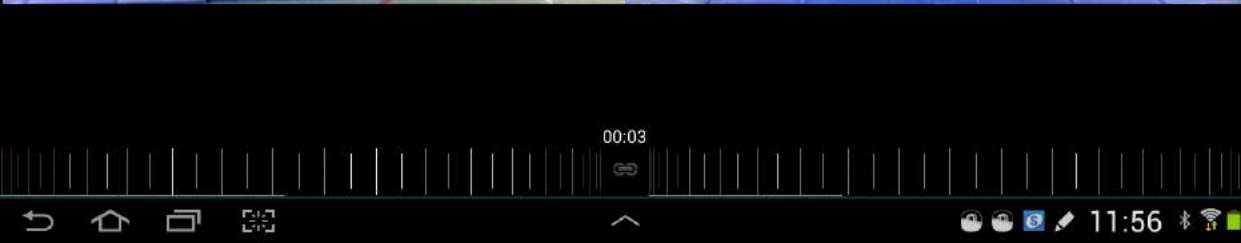
en soi

aux autres

Les élèves définissent leur propre chemin d'apprentissage en fonction de leur progrès



Ici, les élèves travaillent de manière spécifique la compensation

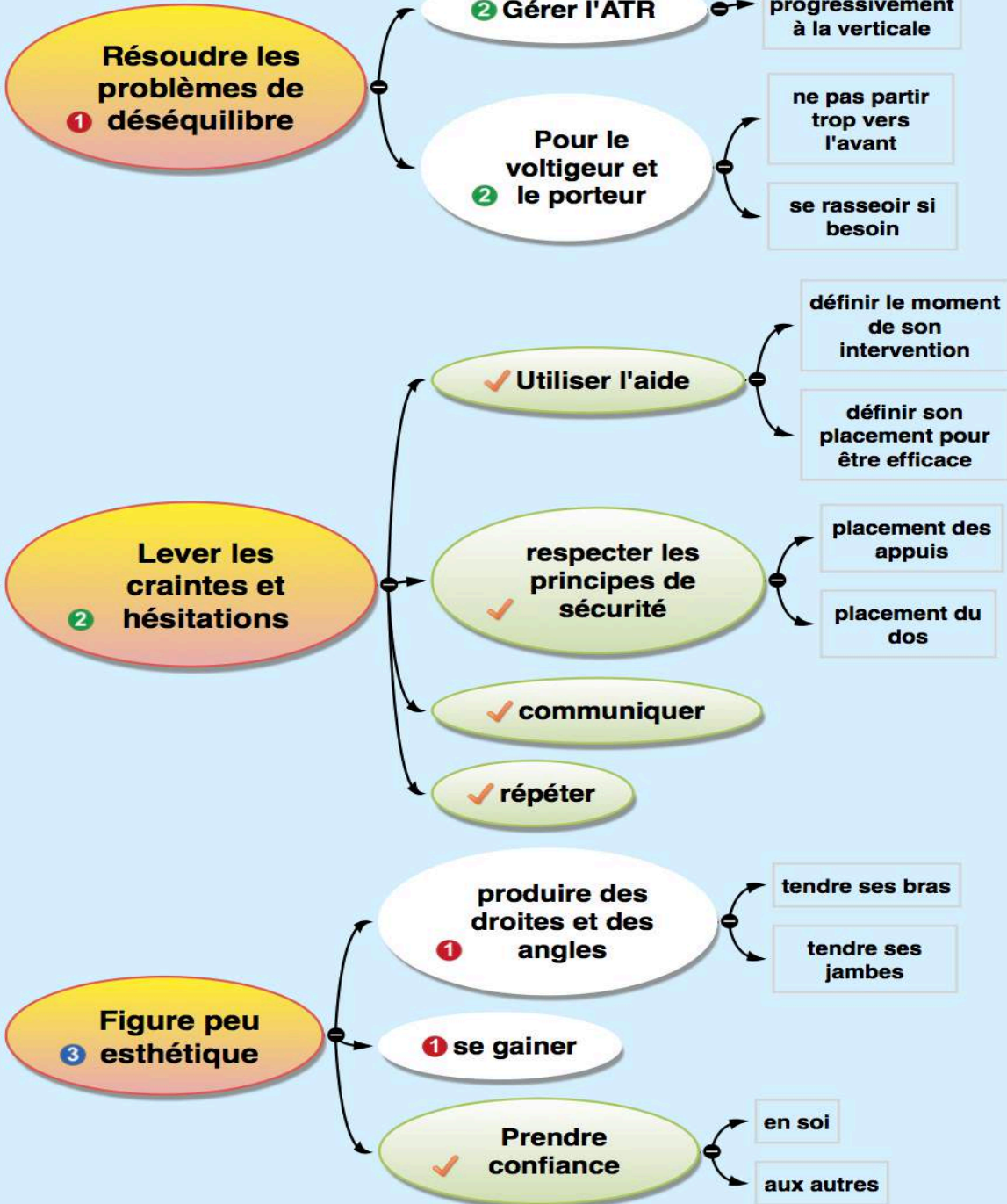


Les élèves s'auto-évaluent,  
et constatent leur progrès



Les élèves  
identifient et  
suivent leur  
progrès, jusqu'à  
acter leur acquis

Quels problèmes  
pour construire la  
pyramide?



# Les élèves institutionnalisent et mettent en commun leurs connaissances validées

fluide et stable.PNG - Visionneuse de photos Windows

Fichier Imprimer Envoyer Graver Ouvrir

SEGPA ACRO ETAPE 3

et les cheveux!!

bonne maîtrise

angle ++

vraie compensation

rôle endosse

angle ++

bonne idée

et les mains!!

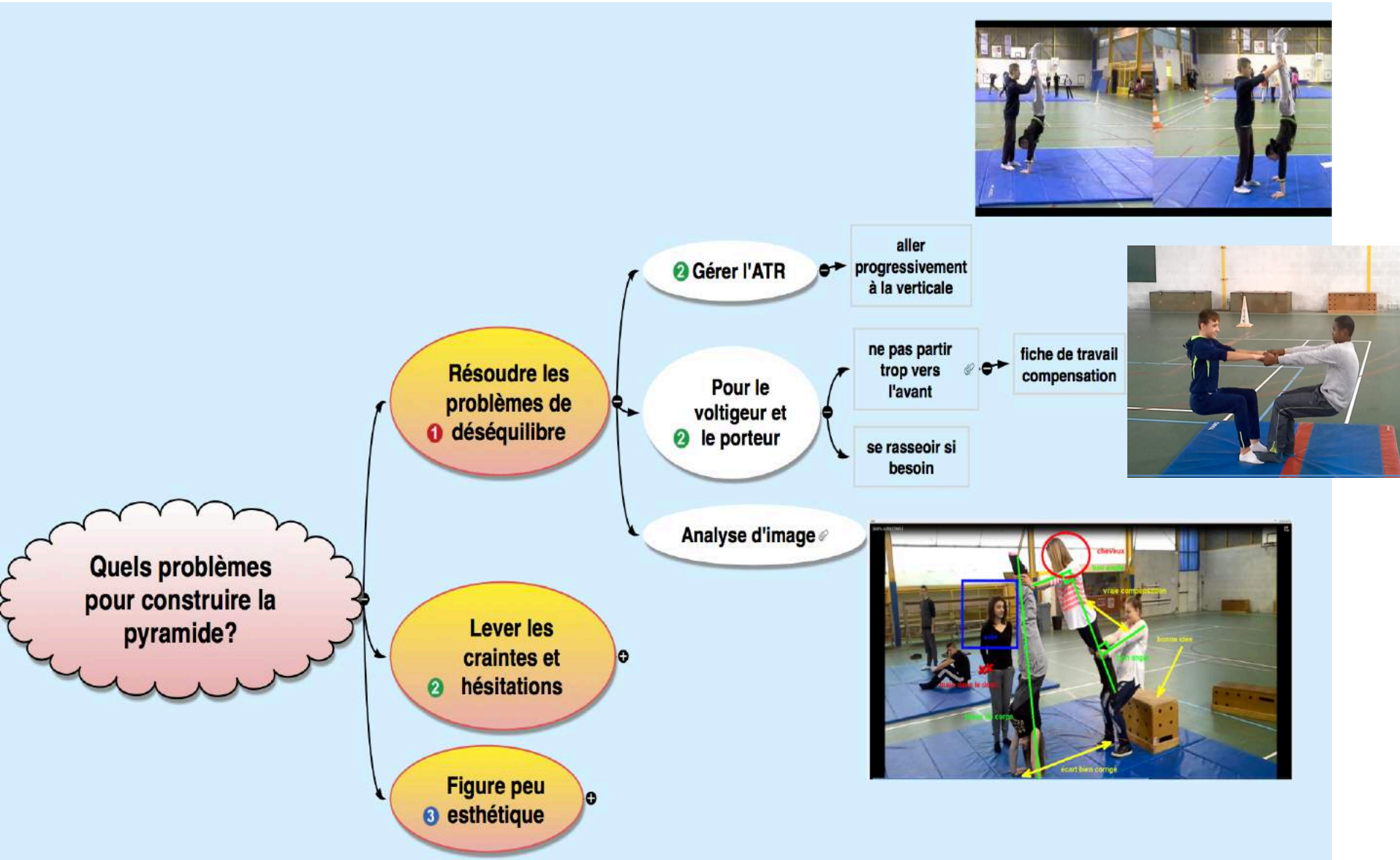
belle tenue du corps

écart bien corrigé

13:36 02/11/2016

The image is a screenshot of a Windows photo viewer window titled 'fluide et stable.PNG - Visionneuse de photos Windows'. The main content is a photograph of an acrobatic performance in a gymnasium. The photo is annotated with several text labels and arrows. A red circle highlights the hair of a person in a striped shirt, with the label 'et les cheveux!!'. A green box highlights a person in a black top, with the label 'rôle endosse'. A red arrow points to the hands of a person on the mat, with the label 'et les mains!!'. A green line follows the body of a person in a striped shirt, with labels 'bonne maîtrise', 'angle ++', and 'vraie compensation'. A yellow arrow points to a person sitting on a wooden box, with the label 'bonne idée'. A green line follows the body of a person in a white shirt, with the label 'angle ++'. A yellow arrow points to the feet of a person on the mat, with the label 'écart bien corrigé'. A green line follows the body of a person in a black top, with the label 'belle tenue du corps'. The photo viewer interface includes a menu bar at the top with 'Fichier', 'Imprimer', 'Envoyer', 'Graver', and 'Ouvrir'. At the bottom, there is a Windows taskbar with various application icons and a system tray showing the time '13:36' and date '02/11/2016'.

# Les élèves peuvent intégrer leurs images et fiches de travail à leur carte mentale pour témoigner de leur travail

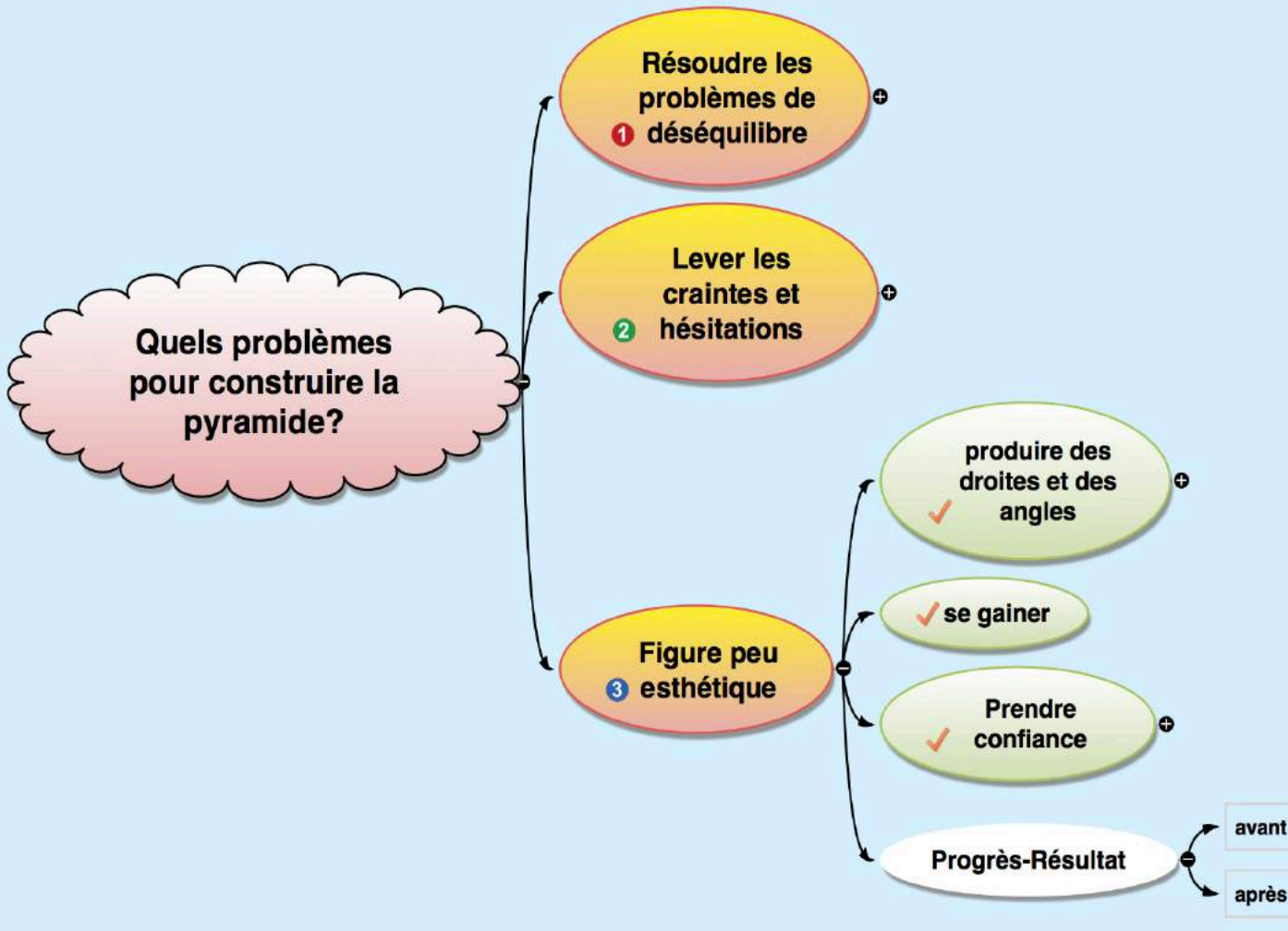


# Les élèves actent leur acquis

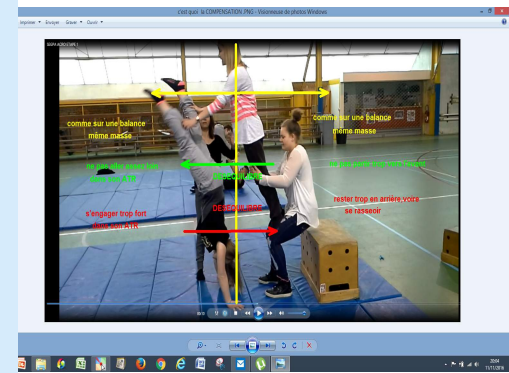




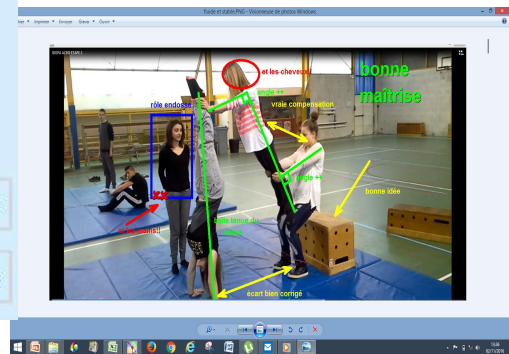
# La carte peut être un outil de communication des progrès et des acquis travail aux parents



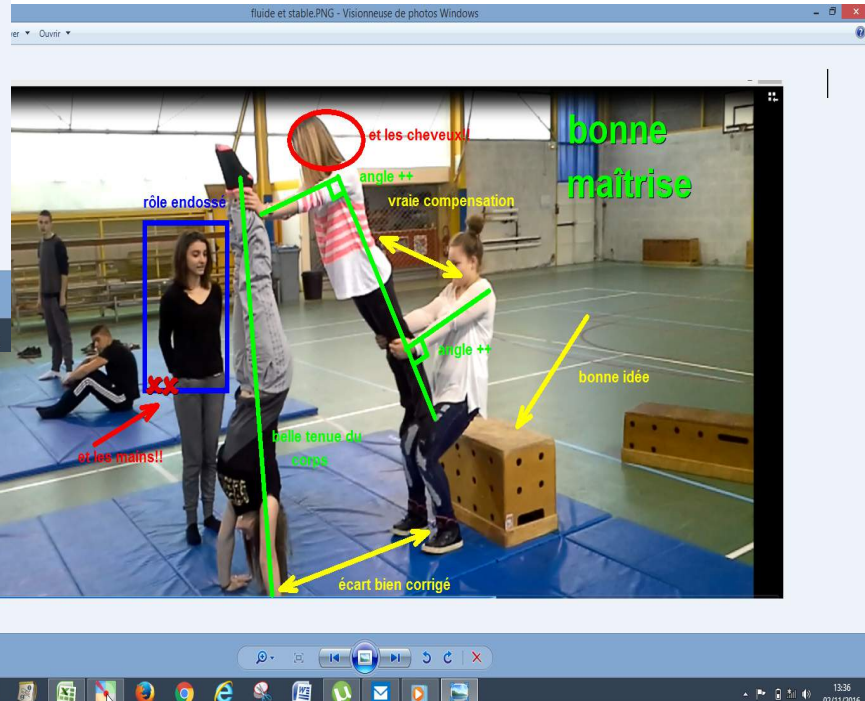
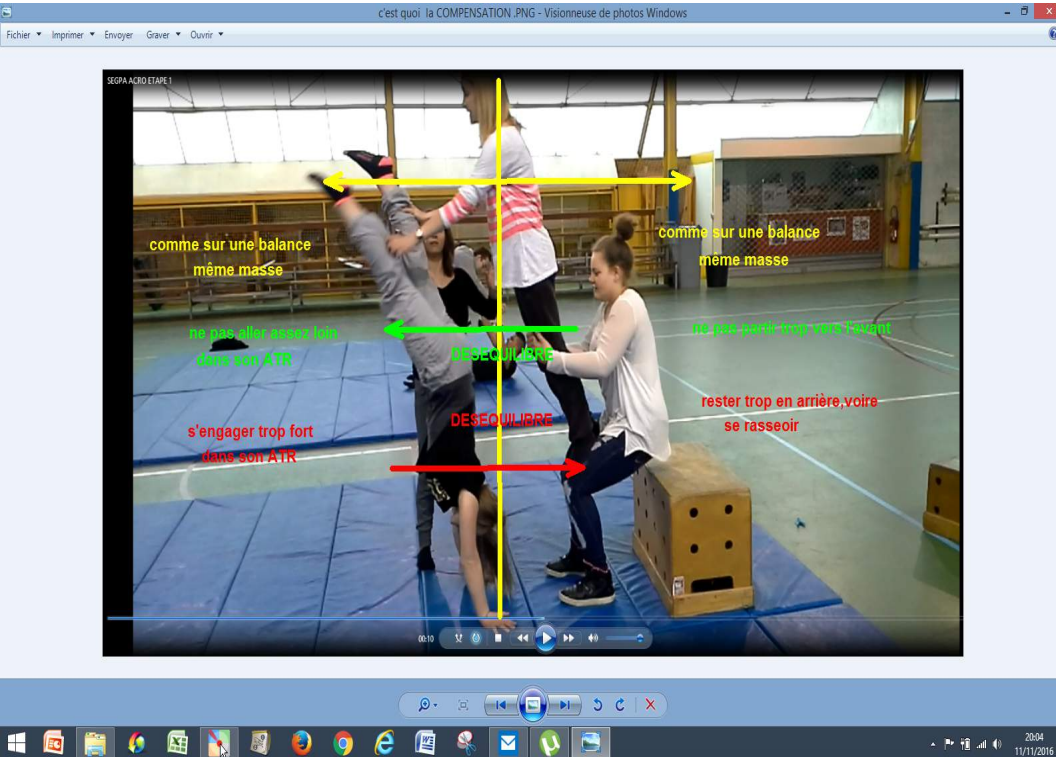
AVANT



APRES



# Les élèves parlent de leur savoir construit à partir de leur expérience vécue



# Démarche d'apprentissage, en résumé

Les élèves ont:

- un obstacle à dépasser,
- une identification des problèmes qui se posent,
- une quête de solutions,
- une mise en commun des solutions,
- une priorisation des solutions à investir,
- une auto-évaluation,
- un plan personnel de travail à réaliser pour progresser,
- un suivi des progrès,
- une institutionnalisation des principes utilisés,
- une identification des acquis,
- une communication-explicitation des acquis et du chemin parcouru