



Dans le cadre du TraAm 2021-2022

Enseignant porteur du projet : Romain GRENET-LAFFONT

IDocéo et distanciel

Poursuivre les apprentissages en dehors de l'école

«Savoir situer ses apprentissages pour permettre la continuité des apprentissages»

Présentation

Le projet porte sur la mise en place de routines de travail en dehors de l'école. Il permet à nos élèves de poursuivre les acquisitions (notamment sur les connaissances des APSA support) mais également de se positionner, de s'auto-évaluer (dans le cadre d'une séance ou encore par rapport aux attendus de fin de cycle) et ainsi de s'évaluer en identifiant les manques pour progresser.

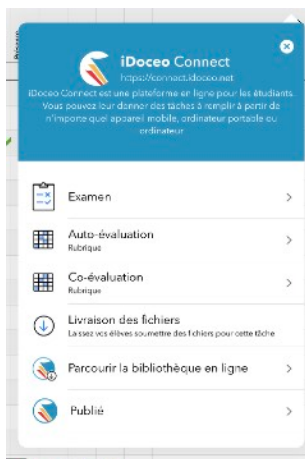
Dans ce monde de nouvelles technologies où nous vivons, et encore plus depuis la COVID-19, nous avons voulu intégrer cet outil pour moderniser les pratiques enseignantes et diversifier les façons d'apprendre et de travailler de nos élèves. La plupart de ces derniers possèdent un téléphone portable et nous avons opté pour une utilisation à visées pédagogique et sécuritaire, respectant la RGPD.

En effet, nos élèves utilisent quotidiennement leur téléphone pour aller sur l'application mobile PRONOTE et ainsi suivre leur scolarité. L'outil PRONOTE est souvent perçu comme une continuité trop forte et trop proche du collège et non ludique.

De ce fait, nous allons utiliser iDocéo (application présente uniquement sous Apple) afin de rendre l'apprentissage plus

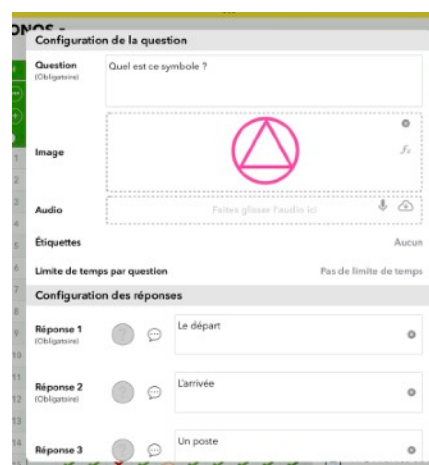
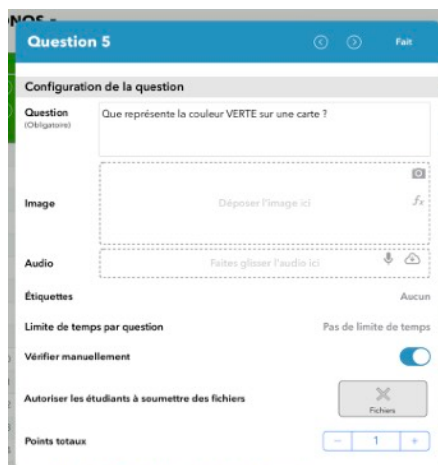
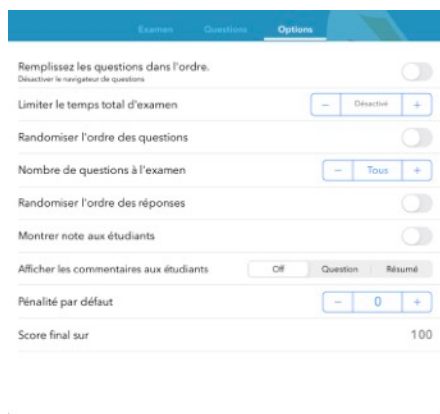
Appel	Projet De Classe		Demi-f
	Evaluation savoir manager	Evaluation savoir manager	Connaissances Course d'Orientation
13			
14	20/28 04/04	23/28 10/04	
15		23/28 10/04	
16			
17	10/28 05/04		
18	19/28 31/03		
19	20/28 02/04	19/28 07/04	
20	19/28 30/03		
21	21/28 04/04		
22	14/28 03/04		
23	24/28 03/04	24/28 07/04	
24	25/28 31/03	26/28 06/04	
	000	000	000

ludique et attrayant en changeant de plateforme de travail. L'avantage de cette application réside dans le fait qu'elle fonctionne avec tous les systèmes d'exploitation (android et iOS) et quel que soit l'appareil utilisé (téléphone, tablette, ordinateur fixe ou portable).



Première étape : Se rendre depuis l'application iDocéo sur « iDoceo Connect » afin d'y créer un examen (un QCM) ou une autoévaluation (une rubrique) avec une grille d'acquisition de compétences préalablement créée dans rubrique.

Deuxième étape : La création d'un QCM (ou reprendre une ancienne création). Il suffit de créer des questions (ouvertes ou à choix multiples) en les alimentant de textes / d'images ou encore d'audios selon nos envies. Plusieurs paramètres seront également à définir comme la proposition des questions/réponses de façon aléatoire, d'un temps pour répondre à une question...



Troisième étape : Rendre notre questionnaire accessible à nos classes. Pour cela, selon une démarche institutionnelle, notre choix se porte sur une conversation sur PRONOTE en indiquant le lien du travail à réaliser (<https://Connect.idoceo.net>) et le CODE d'accès.

Durant cette procédure, nous pourrions également ajouter de nouveaux paramètres tels qu'une date de début et de fin (livraison du travail demandé) avec des horaires associés.



Quatrième étape : Réalisation du travail par nos élèves. Une fois sur le site en question et après avoir indiqué le code pour répondre au questionnaire, le site demandera à nos élèves de rentrer leur nom ou prénom ou des initiales. Cette identification permettra au logiciel d'associer

automatiquement le travail à notre liste de classe lors de la réception du devoir.

Cinquième étape : Réceptionner le travail de notre classe. Pour cela, l'enseignant se rendra sur la colonne présente dans notre tableau iDocéo en effectuant un glissement vers le bas pour réaliser une MÀJ pour récupérer les travaux.

La démarche pour une autoévaluation par rapport à des attentes, des compétences, reste la même. L'élève sera redirigé vers votre tableau et devra se positionner en cliquant sur la case qui semble lui correspondre le plus au moment de l'autoévaluation. Ce travail peut se faire à tout moment dans une séquence.

	Maîtrise Insuffisante 1	Maîtrise Fragile 2	Maîtrise Satisfaisante 3	Très Bonne Maîtrise 4
Echauffement AFC3 - AFC4 Qualité / FC / Mémorisation /	L'échauffement n'est pas réalisé, non connu ou non maximal. La FC n'est pas maîtrisée dans la cible.	L'échauffement est connu mais la réalisation reste anarchique et aléatoire. La FC n'est pas dans une zone cible.	Echauffement complet, connu et maximal. La FC est rapprochée de la zone cible.	Echauffement parfait et la FC est conforme à l'objectif à atteindre. L'élève est capable de diriger un échauffement.
Le sportif en action AFC1 - AFC2 Qualité du travail / sécurité	Le travail est réalisé sans sérieux, la séance est incomplète. Les postures et la sécurité ne sont pas maîtrisées.	La séquence d'entraînement est complète mais de nombreux déplacements des mouvements sont constatés par le JUGE et le professeur. La sécurité est partielle.	La séquence d'entraînement est complète, sérieuse sans mise en danger mais certaines répétitions sont opportunes.	Séquence complète sérieuse et rigoureuse. La qualité est optimale sans mise en danger et sans répétition d'un tiers.
La mise en projet AFC3 - AFC1 Capacité / intérêt / qualité dans la séance ?	Aucun projet ou le projet n'est pas du tout réalisé et adapté à l'élève.	Le projet est présent mais l'élève demande des conseils pour son élaboration et les exercices ne correspondent au niveau de l'élève.	Projet cohérent, cohérent et adapté aux capacités de l'élève. Il doit cependant respecter quelques points dans la séance pour réaliser son projet.	Projet en parfaite adéquation au profil de l'élève sur l'intégralité de la séance. Connaissance de soi optimale pour le projet.
Juge / coach AFC5 Capacité à différencier les deux / positionnement	Aucune implication et aucune différenciation.	L'implication est partielle et l'élève se centre uniquement sur l'observation et le discours des répétitions.	Les critères de réalisation des mouvements sont connus mais l'élève les exploite uniquement dans un rôle de coach / aide.	Très bonne maîtrise des critères et l'élève peut coacher quand il y a pas de mise en danger) et passer l'analyse des répétitions ou arrêter son commandement quand il y a mise en danger).
Connaissances Text sur les parties du corps, muscles et articulations	Entre 0 et 20% de réussite au test.	Entre 20 et 50% de réussite au test.	Entre 50 et 80% de réussite au test.	Entre 80 et 100% de réussite au test.

Classe	Demi Fond	Parcours Athlétiques	PPG Eval	Relais Vitesse	Course D'orientation
	Autoévaluation 3				Connaissances
	Indicateur FC	Qualité du travail	Qualité du travail	Qualité du travail	Qualité du travail
12/20	2	3	3	2	2
28/02					
15/20	1	4	4	3	3
28/02					
					9.5
17/20	4	3	3	3	4
24/02					
15/20	1	4	4	3	3
23/02					
					19
17/20	4	4	4	3	2
24/02					
19/20	3	4	4	4	4
22/02					
15/20	1	4	4	2	4
24/02					
19/20	4	4	3	4	4
26/02					
000					000

Quelques chiffres

Sur l'ensemble d'une classe et dès la 6ème, très peu d'élèves n'ont de téléphone. Nous demandions à nos élèves de réaliser le travail dans le temps imparti à cet effet et spécifiant les limites (date et heure de limite du dépôt) Ainsi, environ 85% à 90% de la classe réalisait le travail avant la prochaine séance.

La solution pour nos élèves n'ayant pas effectué le travail dans les temps ou n'ayant pas de téléphone, était de réaliser le travail dans les vestiaires pendant l'appel (le Wifi étant disponible facilement dans notre établissement).

L'outil :

Pour réaliser cette opération, il nous a fallu travailler sur l'application iDocéo, disponible dans le store d'Apple (15 euros environ, à vie et pour tous les supports Mac, iPad et depuis peu sur iPhone). Par la suite, création d'un QR Code pour rendre le travail disponible rapidement à nos élèves après nos séances via le site UNITAG.

Outils numériques : quelle(s) plus-value(s) pédagogique(s) pour les projets ?

L'outil nous permet de pointer les manques de connaissances de nos élèves mais également de poursuivre cette étape d'apprentissage en dehors de l'école. Nos QCM peuvent par exemple être réutilisés d'une séance à l'autre pour une évaluation formatrice. Ils peuvent

également évoluer d'une séance à l'autre par accumulation de nouvelles connaissances.

Au regard de l'auto-évaluation, cela permet à nos élèves de se situer concrètement face aux attentes de l'évaluation à l'aide de nos Rubriques. Attentes, acquisitions à l'issue d'une séance ou de évaluation terminale qui achève nos séquences d'apprentissage.

Ce travail en dehors de la classe, permet à l'enseignant de cibler les manques et les acquisitions des élèves sur les connaissances et de visualiser où ils se positionnent face à l'évaluation. Très souvent, nos élèves sont plus durs avec eux-mêmes que nous le sommes avec eux. Ainsi, lors de la séance prochaine, des échanges se créent pour comprendre et analyser les réponses et les positionnements. C'est un véritable gain de temps et un outil permettant de mieux cibler les connaissances à revoir pour l'enseignant OU les étapes franchir pour progresser du côté de l'élève.

Difficultés et obstacles rencontrés, traitement et leviers

La mise en place de routines, d'habitudes de travail reste un travail studieux à ne pas négliger. En effet, une telle démarche sur des niveaux de classes plus avancés est difficile dans notre cas (avec notre public) avec des élèves de 4ème et 3ème. Nous préconisons donc d'instaurer au plus vite ce travail dès la 6ème. Nous constatons une régularité de travail plus forte chez les plus jeunes et un taux de participation plus important. Afin d'enrichir notre constat, nous devrions suivre une cohorte d'élève sur 4 ans pour valider officiellement nos propos et attester d'une réelle mise en place de routine de travail.

Cette mise en place de travail hors de l'école demande d'accepter de perdre du temps en début d'année pour montrer comment réaliser au mieux la gestion des QCM ou tableau d'autoévaluation en salle informatique par exemple ou en donnant des tutoriels afin de faciliter le travail, la compréhension et le travail personnel de l'élève.

Certains élèves cherchent également à réaliser le travail plusieurs fois de suite pour améliorer les résultats. Ainsi, lors de la réception des travaux, seul le dernier sera pris en compte. Il faudra donc donner en consigne « dissuasive » qu'une seule chance est possible lors des QCM.

Sur l'évaluation des élèves

Cette expérience a démontré que les élèves sont beaucoup plus acteurs et volontaires à l'oral lors des retours en cours. Cet outil génère de la motivation et les élèves sont demandeurs. En effet, plus nous avançons dans l'expérimentation, plus ils voulaient répondre aux questions ou se positionner dans le tableau dès la sortie du cours d'EPS d'où la mise en place du QRCode pour accéder rapidement au travail et par conséquent une anticipation plus importante de la part de l'enseignant.

Sans parler du taux de participation qui augmentait séance après séance, attestant ainsi d'une mise en place de routine de travail.

Sur la relation enseignant/élèves

La relation enseignant/élève gagne en sérénité étant donné que les élèves sont plus acteurs et moteurs dans le cours en termes de connaissances, l'enseignant « court » moins après les élèves pour avoir les réponses durant le cours.

Les « devoirs » sont mieux acceptés par nos élèves car l'intérêt final de la « bonne note » est facilement identifiable sur des connaissances plus approfondies dans les APSA ainsi que sur les attentes de l'évaluation. Il faut bien entendu prendre le soin d'intégrer dans l'évaluation finale un QCM reprenant les connaissances vues dans la séquence d'apprentissage et demander à nos élèves de se positionner dans le cadre de cette évaluation (qui fera également l'objet d'une note.)

Sur la relation entre les enseignants de l'établissement

Les échanges entre les enseignants restent mitigés. En effet, une partie trouve en cette application une ergonomie sympathique et ludique et une seconde partie la perçoit comme un outil supplémentaire à gérer et une certaine forme de doublon pour ensuite intégrer les résultats dans PRONOTE.

Certains enseignants ont décidé de travailler avec cette application qui est très facilement accessible en classe sachant qu'elle offre en plus plusieurs options très intéressantes dans la gestion quotidienne de nos classes.