



Région académique  
PROVENCE-ALPES-CÔTE D'AZUR



## THÈME ET PROBLÉMATIQUE SOULEVÉE

### **Différenciation et optimisation de l'apprentissage**

Les classes inversées, séquences renversées et collaboratives  
pour développer l'autonomie et la différenciation  
pédagogique.



## **La classe inversée au service des apprentissages moteurs en classe grâce à une meilleure compréhension des consignes à la maison**

### **Quels atouts pour l'enseignant ? Pour les élèves ?**

L'enjeu est d'utiliser le cours d'EPS pour valoriser la pratique motrice. L'essentiel des consignes a été transmis grâce à la classe inversée. Les consignes orales ne sont donc plus chronophages.

L'élève a la possibilité d'accéder au contenu du cours, avant le cours. Par exemple, en art du cirque, la prochaine séance consiste à créer un « salut ». En visualisant une courte vidéo, l'élève identifie rapidement les attendues de l'enseignant ainsi que le rôle qu'il devra occuper.

La classe inversée est applicable à toutes les APSA, à toutes les disciplines, à tous les niveaux de classe.

Le questionnaire permet de vérifier si les consignes sont suffisamment claires pour l'élève.

La classe inversée favorise la différenciation pédagogique. Les élèves à besoins éducatifs particuliers ont la possibilité de regarder la vidéo plusieurs fois pour mieux en assimiler le contenu. Seul devant son ordinateur, la distraction est moindre permettant d'accentuer l'autonomie ainsi que la concentration.

Les consignes sont visuelles permettant d'utiliser le numérique dans un objectif d'apprentissage.

### **Qu'apporte la classe inversée ?**

On a pu remarquer que la classe inversée apporte :

- **Une meilleure compréhension des consignes**
- **Une meilleure verbalisation des consignes par les élèves**
- **Une différenciation pédagogique facilitée**
- **Un développement de l'autonomie**
- **Une démarche active dans les apprentissages**
- **Un temps moteur supérieur à 80%**
- **Une collaboration plus forte, en ayant connaissance à l'avance, des attendues du cours d'EPS**

**D2** « Utiliser des outils numériques pour observer, évaluer et modifier ses actions».

**D2** « Ils doivent également contribuer à faire acquérir la capacité de coopérer en développant le travail en groupe et le travail collaboratif à l'aide d'outils numériques, ainsi que la capacité de réaliser des projets»

**D3** « Préparer-planifier- se répéter une action avant de le réaliser ».

**AFC Prioritaires :** « S'engager dans les activités sportives et artistiques collectives »

Cycle 3 / Cycle 4  
CA 3

**Scenario :** Utilisation d'une classe inversée en arts du cirque afin de gagner du temps sur les apprentissages et la compréhension des consignes



**En amont de la séance :**

- ☞ Disposer de 3 capsules vidéos par séquence d'enseignement
- ☞ Chaque vidéo disposera de son questionnaire à créer sur Tactileo
- ☞ Déposer le lien Tactileo sur l'ENT afin que l'élève visionne la vidéo et puisse répondre au questionnaire avant le cours

**Pendant la séance :**

- ☞ L'enseignant interroge deux élèves sur l'objectif de la séance afin de vérifier les acquis
- ☞ Les élèves ayant visionné la vidéo en amont sont immédiatement prêts pour créer du contenu et enrichir leur prestation en arts du cirque

**Après la séance :**

- ☞ Les élèves auront un nouvel accès à une classe inversée pour préparer la prochaine séance d'EPS.

Niveau de mise  
en œuvre de  
l'enseignant :  
Facile

Niveau  
utilisation élève :  
Facile



**Conseil du GND EPS :**

Prévoir des vidéos et un questionnaire court dans le temps afin de capter l'attention des élèves

2min au total (1min vidéo + 1min questionnaire)



Gain de temps dans l'énoncé des consignes  
L'élève devient acteur de ses apprentissages  
Tous les élèves ont connaissance du contenu du cours, en amont  
Les élèves à besoin particulier peuvent visionner plusieurs fois la vidéo

Prévoir un temps de visionnage, avant le cours, pour les élèves n'ayant pas accès au numérique à la maison

## DESCRIPTION

### **En amont de la séance :**

- ☞ Avertir les élèves qu'un travail sera à effectuer à la maison avant le cours d'EPS
- ☞ Déposer sur Pronote le lien <https://edu.tactileo.fr/GO> ainsi que le code d'accès de la classe
- ☞ Demander aux élèves d'indiquer à la place du « pseudo » leur Prénom suivi de la 1<sup>ère</sup> lettre du nom si doublon.

### **Pendant la séance :**

- ☞ Après l'appel, les élèves sont immédiatement prêts à travailler en ayant déjà connaissance de l'objectif de la séance, des consignes et/ou des contenus d'enseignement
- ☞ Ils savent ce qu'ils ont à faire aujourd'hui pour enrichir leur prestation

### **Après la séance :**

- ☞ Le module Tactileo reste disponible ainsi que les autres vidéos.
- ☞ Un nouveau module est disponible pour la prochaine séance d'EPS
- ☞ L'enseignant peut valoriser le travail d'un groupe en proposant de filmer leur prestation pour une prochaine classe inversée

### ***Liens / Outils utilisés =>***

- Tutoriel pour s'approprier Tactileo
- Tactileo
- Rejoindre un module Tactileo
- Pronote
- Vidéos brutes et questionnaires.
- Vidéos de perfectionnement

## L'ART DU CIRQUE AU SERVICE DES APPRENTISSAGES

Etre capable de...	Pour...	EN ARTS DU CIRQUE
<b>Accepter de tenter des figures ou formes réalisables, les répéter pour s'améliorer, les agencer pour produire un effet</b>	<i>Favoriser l'autonomie des élèves</i>	Séance 1 : De manière individuelle, l'élève a libre accès à l'application « Cirque EPS – A chacun son rythme » sur tablette Il pourra y retrouver un panel de figures « facile », « moyen » et « difficile » avec les engins suivants : Balles / Anneaux / Massues / Foulards / Assiette chinoise / Rola-bola / Boule d'équilibre
	<i>Développer l'estime de soi</i>	Les élèves passent à tous les ateliers. Ils tentent d'atteindre le plus haut niveau de maîtrise sur chaque engin.
<b>Affiner les différentes formes explorées pour exprimer, impressionner, performer</b>	<i>Être actif dans son apprentissage</i>	Séance 2 à 3 : L'élève se spécialise sur 2 engins (1 équilibre + 1 jonglage). Il devra réaliser 3 figures par engin. Chaque figure sera répétée 3 fois d'affilé pour attester d'une bonne maîtrise.
	<i>Développer le goût de l'effort</i>	A partir de la séance 4 : <i>Mise en place de la classe inversée : 1 capsule vidéo (1min) + 1 questionnaire (1min)</i>  Mise en place de « vidéos perfectionnement » facultatives : Les élèves volontaires ont la possibilité de visualiser des vidéos supplémentaires pour « affiner », « impressionner » et « performer ». Une capsule vidéo par engin permettant de décortiquer une figure complexe (Comment jongler à 3 balles ? Comment maîtriser son rola-bola ? etc).
<b>Présenter avec son groupe, devant un autre groupe, dans des conditions imposées</b>	<i>Apprendre et assumer ses responsabilités</i>	<u>Classe inversée</u> : Chaque élève a accès à un lien Tactileo. Il regarde la vidéo « Les saluts » avant la séance 4 puis répond, dans la foulée, à un questionnaire permettant d'attester d'une bonne compréhension de la vidéo.
	<i>Développer la confiance en soi</i>	Idem avec la vidéo « Les acrobaties » ainsi que « Les échanges ».  Passage par groupe de 3 à 5 élèves. Choisir un thème commun ainsi qu'un support musical.
<b>Savoir ce qu'il y a observer, puis savoir filmer</b>	<i>Utiliser l'outil numérique dans un objectif d'apprentissage</i>	A partir de la séance 5 jusqu'à la dernière séance, utilisation de tablettes afin de filmer leur camarade. Logiciel « Video Delay Replay »  Interview d'élèves pour connaître le ressenti des élèves sur : - Le cycle art du cirque - La classe inversée

## 4 MOMENTS CLÉS EN ARTS DU CIRQUE

**Séance 1 à 4**  
**Application « Cirque EPS »**



**Reproduire /  
Créer des  
figures**

**A partir de la séance 4**  
**« Vidéos facultatives de  
perfectionnement »**



**Augmenter  
son niveau  
d'exigence**

**A partir de la séance 4**  
**« Classe inversée »**  
**Le salut**  
**Les acrobaties**  
**Les échanges**



**Offrir une  
pratique  
motrice  
conséquente**

**Séance 5 à 10**  
**« Video Delay  
Replay »**



**Affiner sa  
chorégraphie  
grâce au  
numérique**

## ARTS DU CIRQUE – CLASSE INVERSEE – SOCLE COMMUN

### DOMAINE 1

#### LES LANGAGES POUR PENSER ET COMMUNIQUER

Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps

- Composer une prestation à l'aide de formes corporelles, dans le respect d'un code de composition → « Application Cirque EPS »
- Enrichir sa motricité spontanée pour accéder à un autre registre du langage du corps plus expressif → « Capsules facultatives »

### DOMAINE 2

#### LES METHODES ET OUTILS POUR APPRENDRE

S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et des outils

- Apprendre en faisant, en éprouvant, en observant, en analysant, seul ou à plusieurs → « Capsule vidéo » + Mise en pratique
- Donner à la pratique motrice un temps supérieur à 50% de la séance → 80% grâce à la classe inversée

### DOMAINE 3

#### LA FORMATION DE LA PERSONNE ET DU CITOYEN

Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités

- Accepter le regard d'autrui quand on se donne à voir → Retour vidéo pour s'y préparer
- Coordonner ses actions à celle d'un partenaire → Application Video Delay Replay

### DOMAINE 4

#### LES SYSTÈMES NATURELS ET LES SYSTEMES TECHNIQUES

Apprendre à entretenir sa santé, par une activité physique régulière

- Ajuster sa pratique à ses possibilités et à celles du groupe pour assurer sa sécurité et celle d'autrui → Différenciation pédagogique
- Appliquer les règles d'échauffement spécifiques à ce champ d'apprentissage → Création d'une routine

### DOMAINE 5

#### LES REPRÉSENTATIONS DU MONDE ET L'ACTIVITÉ HUMAINE

S'approprier une culture physique sportive et artistique

- Accéder à un patrimoine culturel autre que celui dont on dispose → Classe inversée « Les saluts » « Les acrobaties » « Les échanges »
- Réaliser des formes corporelles reconnues et dénommées par les autres élèves → Le questionnaire permet une culture commune

## Lien avec le CRCN

Domaine	Compétence	Repère de progressivité	Scénario
 <p><b>INFORMATION &amp; DONNÉES</b></p>	1.3 Traiter des données	Niveau 1 : Sélectionner et mettre en relation des informations issus de ressources numériques	Extraire les informations pertinentes d'un support vidéo afin de répondre correctement au questionnaire et ainsi assimiler la consigne avant le cours d'EPS
 <p><b>COMMUNICATION &amp; COLLABORATION</b></p>	2.1 Interagir	Niveau 2 : Utiliser un outil ou un service numérique pour communiquer	Tactileo / Environnement numérique de travail (Pronote)
 <p><b>CRÉATION DE CONTENU</b></p>	3.2 Développer des documents multimédias	Niveau 1 : Produire ou numériser une image ou un son	Prises de vidéo permettant d'enrichir l'application « Cirque EPS » ainsi que la construction d'un support de classe inversée.
 <p><b>ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE</b></p>	5.2 Évoluer dans un environnement numérique	Niveau 2 : Retrouver des ressources et des contenus dans un environnement numérique	A la maison, à partir de l'ENT, les élèves devaient, avant le cours, se connecter à Tactileo afin de visionner une capsule vidéo et répondre à un questionnaire

3 vidéos ont été utilisées dans le cadre de la classe inversée en arts du cirque.

Avant le cours, l'élève visualise la vidéo puis répond à un rapide questionnaire.

L'enjeu est que chaque élève, à son rythme, identifie les attentes et puisse mieux comprendre les consignes grâce à une visualisation imagée à la maison.

Il a la possibilité de revoir la vidéo autant de fois qu'il le souhaite ou encore d'y réaliser des pauses ainsi que des retours en arrière. Le questionnaire permet d'assurer à l'enseignant et à l'élève que la consigne est clairement comprise afin d'être appliquée dès le prochain cours d'EPS.

<https://www.youtube.com/watch?v=Xc8TvkTC7Hg&list=PLvN0lhLkbd3EnPuZRrd38RHN43oKiuvjB&index=1>

<https://www.youtube.com/watch?v=srSC39wZVpo&list=PLvN0lhLkbd3EnPuZRrd38RHN43oKiuvjB&index=2>

<https://www.youtube.com/watch?v=FQx96fvJR5E&list=PLvN0lhLkbd3EnPuZRrd38RHN43oKiuvjB&index=3>

### **Vidéos facultatives de perfectionnement – Application smartphone**

<https://cirque.glideapp.io>

