



Dans le cadre du TraAm 2021-2022

Enseignant porteur du projet : Antoine MAURICE

# Glide et Randonnée

Permettre à l'Ecole la pratique Extra-Scolaire

« Augmenter le temps scolaire pour permettre les apprentissages et la pratique extra-scolaire »

## Présentation



Notre projet se fonde au sein de notre collège d'exercice qui propose une semaine APPN. Plus précisément, c'est un projet autour de la Randonnée sportive qui a été mis en place. Un E.P.I. (Enseignement de Pratique Interdisciplinaire) voit ainsi le jour en 5ème puis, plusieurs sorties en 4èmes qui donnent lieu à une évaluation en lien avec les attentes des programmes du cycle 4.

Nous avons constaté que de nombreux élèves ne connaissent tout simplement pas leur île et encore moins les connaissances relatives à l'activité Randonnée sportive. Pour combler ces lacunes théoriques de façon ludique, nous avons créé une application Glide intitulée « randonnée sportive au collège Beauséjour ». Cette application permet à la fois d'apporter les connaissances et compétences relatives à l'activité (gestion sécurité, organisation, météo, itinéraires, etc). Elle vise également un réinvestissement au sein de leurs environnements familiaux et amicaux. Il existe un véritable enjeu d'ouverture sur la culture réunionnaise pour permettre à chacun d'y avoir accès. Nous partons ainsi du postulat qu'au fil des randonnées, de nombreux élèves auront pu s'approprier et réinvestir les compétences et connaissances fondamentales de cette activité pour y





Il est vraiment déterminant dans cette partie, de prendre le temps de suivre quelques tutoriels pour percevoir le principe. Une fois ce pré-requis, l'utilisation devient beaucoup plus simple et intuitive (Vous pouvez retrouver un nombre important de tutoriels et certains directement en lien avec des propositions en EPS). Notons également que les applications glide peuvent être partagées, ce qui permet d'utiliser une structure existante pour la singulariser et l'adapter à notre contexte d'enseignement. (voir à ce propos, la page EPSMania présente sur les réseaux sociaux)

**Troisième étape** : Dans un troisième temps, il a été important de faire plusieurs allers-retours pour ajuster les propositions et permettre l'adhésion des collègues à l'application.

**Quatrième étape** : Nous avons transmis l'application aux élèves en leur demandant à titre exceptionnel de venir avec leur téléphone portable au sein d'une leçon d'EPS qui a été consacré à la préparation de la randonnée. Ainsi, en plus des contenus transmis, l'élève a pu télécharger l'application et la placer directement sur le mur de leur téléphone.

**Cinquième étape** : Nous nous sommes axés sur le choix des parcours de randonnée en utilisant l'application comme média. Cela a permis aux élèves de se familiariser avec cette dernière en naviguant en son sein. Par conséquent, nous avons pu observer une augmentation du nombre de questions sur différents sujets, notamment sur : « la formation des groupes et binômes par rapport à la sécurité » ; « l'évaluation proposée au sein de l'application » ; « comment se préparer notamment par rapport aux chaussures de randonnée vs chaussures à semelle lisse ». Ces questions pour nous ont permis de savoir que l'application avait été utilisée et que son contenu a été visionné.



## Quelques chiffres

L'application a été téléchargée 113 fois dans un premier temps et elle est désormais à 247 téléchargements.

Au sein d'une classe test, 15% des élèves déclarent avoir utilisé l'application dans le cadre privé, (famille et ami) pour retourner sur les randonnées réalisées ou tenter un nouveau parcours (50%).

Enfin, précisons que 100% de nos élèves au sein de notre classe possèdent un téléphone portable.

Si le temps de réalisation de l'application a été long, il est important de souligner que l'évolution de l'application peut être très rapide.

Nous avons fait parvenir un questionnaire à notre classe pour avoir un retour sur cette expérimentation. 96% des élèves ont répondu à ce dernier.

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

### **Une augmentation du temps EPS**

Il est toujours difficile d'organiser et de mettre à disposition du contenu pour les randonnées sportives qui sont à l'extérieur de l'établissement. Les temps en classe sont souvent peu efficaces. La mise en place de cette application a permis à nos élèves d'accéder facilement à l'organisation, aux contenus et aux tracés en amont et en aval des sorties.

### **Une trace pour aujourd'hui et pour demain**

Nous remarquons souvent une grande difficulté pour nos élèves de garder en mémoire ce qui est attendu en EPS et ce qui a été réalisé : « Mr, on fait quoi aujourd'hui ? ». Mettre en place cette application et leur permettre de l'avoir à proximité sur leurs outils personnels permet de mettre en place des traces et des contenus à disposition des élèves. Pour beaucoup d'entre eux, (60%) il déclare trouver un intérêt à cette application et seulement 7% déclare que c'est peu utile. A la question pensez vous réutiliser l'application 63% déclare « oui ».

### **Une aide pour les apprentissages au sein des randonnées**

Véritable plus value, plusieurs contenus ont été mis à disposition des élèves. Leur pertinence n'a pas vraiment été avant les randonnées mais au sein des randonnées pour mettre en relation le tronçon effectué, en lien avec le temps mis et le dénivelé réalisé. Egalement entre les randonnées (4 sorties au total) où les élèves ont pu regarder les parcours, les évaluations pour pouvoir se situer. 92% des élèves ayant utilisé l'application déclarent avoir été aidés par cette dernière lors de l'évaluation.

### **Une ouverture pour une pratique extra-scolaire**

Il est souvent difficile d'opérationnaliser cette volonté d'ouverture culturelle et sa persistance en dehors des horaires obligatoires de l'Ecole. Force est de constater que l'objectif, sans être totalement rempli, a permis à 15% des élèves d'amener leurs familles ou leurs proches, sur les sentiers de notre magnifique île. Ce qui constitue une réelle plus value !



[Difficultés et obstacles rencontrés, traitement et leviers](#)

La véritable difficulté réside dans la manipulation de l'outil de création de l'application et le temps conséquent nécessaire à sa mise en place. Toutefois, une fois la familiarisation avec l'outil, les perspectives sont multiples et peuvent trouver un écho dans pleins de domaines (Association Sportive du collège, Parcours de formation EPS au collège, application sur certaines APSA, etc). Une fois l'application réalisée il est très facile de la modifier ce qui permet d'optimiser sur le temps passé lors de la phase de création, et cela permet un usage sur plusieurs années d'enseignement.



[Sur l'évaluation des élèves](#)

Nous avons pu observer une nette progression chez nos élèves entre les différentes journées randonnées. Si l'activité des enseignants est évidemment un des éléments cruciaux, l'aide que peut proposer notre application a également joué un rôle.

[Sur la relation enseignant/élèves](#)

C'est un élément vraiment fort de notre expérimentation. En effet, pour de nombreux élèves, les enseignants semblent en décalage avec leur pratique, notamment au niveau des multimédias. Certains ont accueilli avec beaucoup de plaisir cette nouveauté « technologique ». Ils ont même découvert que la création d'une application était possible et certains sont venus nous demander comment créer une application. Une perspective avec le professeur de technologie est d'ailleurs envisageable.

[Sur la relation entre les enseignants de l'établissement](#)

La relation entre enseignants a été très positive même si nous pouvons noter un écart de représentation selon les différentes générations. Cela étant nous pouvons conclure à un accueil très positif et un intérêt qui a été perçu par l'ensemble des membres de la communauté éducative.