

La plus-value d'un outil numérique pour l'UNSS

Uniformiser des outils numériques

Dans le cadre du TraAm 2021-2022

Enseignant porteur du projet : Clovis CHAUVEAU

«Stabiliser des compétences par la répétition de l'utilisation d'un outil numérique»

1) Présentation

Notre projet se fonde sur notre district d'exercice qui propose dans le cadre de sorties UNSS des randonnées sur toute l'île de la Réunion et qui touche des élèves de la 6^{ème} à la Terminale. En effet, lors des premières randonnées des élèves, nous avons constaté que de nombreux élèves manquent de connaissances relatives à l'activité Randonnée sportive (équipement, vocabulaire, météo...) mais également de culture sur les randonnées même très proches de chez eux. Pour combler ces lacunes théoriques de façon ludique, nous nous sommes basés sur l'application Glide mise en place par Antoine Maurice « randonnée sportive » pour l'adapter aux différentes randonnées mises en place sur le district Ouest et par là enrichir la base de données initiale. Cette application permet à la fois d'apporter les connaissances et compétences relatives à l'activité (gestion sécurité, organisation, météo, itinéraires, etc), mais aussi permettre un réinvestissement au sein de leurs environnements familiaux et amicaux pour développer une démarche ouverte sur la culture réunionnaise et permettre à chacun d'y avoir accès. Pour aller encore plus loin, nous utilisons également l'application « Leon Guide » qui apporte des contenus audios sur l'histoire, la faune et la flore des randonnées réalisées. Ces audios sont à écouter en amont des randonnées pour sensibiliser les élèves à la culture réunionnaise et sur ce qu'il y a à observer.

2) L'outil

Concrètement, il s'agit pour les enseignants accompagnateurs des randonnées ainsi que pour les élèves de télécharger l'application GLIDE : « randonnée sportive » :

<https://randonnee.glideapp.io/>

En effet, nous avons remarqué que nos élèves ont presque tous un téléphone sur eux lors des randonnées proposées. Dès lors, en plus de pouvoir utiliser leur téléphone comme appareil photo, les élèves l'utilisent pour se renseigner sur la randonnée qu'ils vont réaliser et les compétences à acquérir en tant que randonneur.



Pour les enseignants, il s'agira de faire remonter toutes les randonnées qui seront réalisées dans l'année afin de les implanter dans la base de données de l'application.

Dès lors, chaque personne ayant téléchargé l'application aura accès au circuit GPX de la randonnée, du dénivelé positif, de la distance...

Ainsi, les collègues voulant changer de zone d'entraînement / découverte avec leurs élèves auront à leur disposition des tracés attestés par d'autres enseignants d'EPS

3) Plus-value pédagogique pour les projets

Cette application présente une plus-value pédagogique évidente dans le cadre de l'UNSS afin d'uniformiser les langages apportés aux élèves dans le cadre d'une randonnée. En quelque sorte, il s'agit de créer une culture commune du randonneur en partant des sentiers de la Réunion comme base de travail.

Cette culture commune du Randonneur s'inscrit dans la thématique de l'écoresponsabilité qui est de plus en plus prégnante aujourd'hui.

De même, au fil des randonnées, les élèves vont s'approprier et réinvestir les compétences et connaissances fondamentales de cette activité pour y retourner avec leurs familles. Cet enjeu nous semble essentiel notamment en lien avec l'ouverture culturelle et une démarche de citoyen actif capable de gérer sa santé et sa sécurité.

4) Relation enseignant – élèves

En fournissant un support privilégié d'apprentissage, cet outil numérique ludique peut faciliter les apprentissages des élèves, baignés dans les applications téléphoniques. Elle permet ainsi un rapprochement par l'utilisation d'un outil très bien connu et apprécié des élèves. Les élèves vont ainsi d'eux-mêmes zoomer sur les photos, sur les cartes... pour enfin par eux-mêmes poser des questions sur les courbes de niveau sur du vocabulaire, etc. L'enseignant peut également demander à créer un onglet de l'application réservée aux plus belles photos réalisées par les élèves, ou un onglet compétitif sur les temps réalisés afin de dynamiser les apprentissages.

5) Difficultés et obstacles rencontrés, traitement et leviers

La plus grande difficulté provient de l'uniformisation des données remontées par les enseignants qui réalisent des reconnaissances des sentiers qu'ils veulent proposer aux élèves. En effet, d'un enseignant à l'autre, les formats retournés sont très différents et une uniformisation des données est très chronophage.

Également, certaines photos doivent être retouchées voir abandonnées car d'une qualité insuffisante pour pouvoir être mises sur l'application.

6) Evaluation des élèves

Cette application dans le cadre de l'UNSS n'a pas pour vocation à évaluer les élèves mais constitue davantage un outil de motivation et de travail pour dynamiser les AS Randonnées notamment du District Ouest voir de toute l'île.

7) Quelques Chiffres

Cette application n'a pas pu être mise en place cette année mais les sentiers commencent à être implantés afin d'en tester une utilisation dès la rentrée 2021-2022.

L'idée est ainsi que les 5 AS Randonnées du District correspondant à environ 150 élèves puissent utiliser cette application dès la rentrée 2022-2023.