



TraAM
EPS

Former des élèves stratégés en EPS :

***une cotation évolutive et
objectivée des voies pour
mieux apprendre en
escalade de bloc***





Escalade de bloc dans le champs d'apprentissage 2

Résumé

Face aux résultats des élèves, il est souvent difficile de justifier le niveau de difficulté d'une série de bloc en escalade. Nous proposons une solution basée sur l'expérimentation du groupe classe, voire d'un niveau de classe dans un établissement. La cotation des voies se détermine au prorata des réussites individuelles.

Un postulat simple mais fonctionnel : plus un bloc est réussie, plus elle est facile et inversement. Au fil des leçons et des apprentissages, une cotation objective apparait. Elle devient indiscutable, tangible au regard d'un groupe classe, d'un établissement.

Cette démarche de dévolution vise une relation enseignant-élève basée sur la confiance et l'objectivité, gage d'un climat plus propice au consentement de chacun.

L'application Bloc-contest, élaborée par Maud Granger, propose un environnement numérique et ludique, permettant au groupe classe de s'impliquer dans la cotation des voies mais aussi de développer des stratégies de groupe pour réussir, progresser, s'affronter, voire se conseiller et se transformer pour gagner. Implication des élèves assurée !





Former des élèves stratégiques en EPS : une cotation évolutive et objectivée des voies pour mieux apprendre en escalade de bloc

Descriptif de l'expérimentation :



Cette expérimentation a été menée lors d'une séquence d'escalade au collège, en cycle 4, où l'enseignant a cherché à optimiser le temps moteur des élèves en adoptant une forme scolaire de pratique de type bloc, en escalade.

L'objectif principal était de « Concevoir et conduire un déplacement dans un milieu inhabituel », champs d'apprentissage 2 (CA2).

Dans le cadre des programmes, il est notamment demandé d'amener l'élève à :

Réussir un déplacement planifié dans un milieu naturel aménagé ou artificiellement recréé plus ou moins connu.

Gérer ses ressources pour réaliser en totalité, un parcours sécurisé.

Assurer la sécurité de son camarade.

Respecter et faire respecter les règles de sécurité.

Il est aussi demandé dans le domaine 2 du socle commun que les élèves apprennent à : « Coopérer et réaliser des projets ». L'élève doit construire des capacités à débattre de manière constructive au sein du groupe, à apporter des idées, à participer de manière efficace à la réalisation d'un projet, à aider ses camarades, etc ...

Postulat expérimental :

Pour réussir un déplacement sur une paroi l'élève doit développer et optimiser des coordinations motrices spécifiques de grimpeur. Pour y parvenir, il a besoin de temps moteur que l'escalade encordée peut limiter.

Le choix de cette forme de pratique est apparu comme un excellent compromis aux vues des objectifs fixés. En effet, la forme pratique scolaire de type bloc augmente le temps moteur car elle n'impose pas les manipulations de corde et l'ensemble des contraintes lié au contrôle des éléments de sécurité qui en découlent.

Par ailleurs, le fait de rester à une hauteur de travail relativement faible (moins de 2,50m), sécurisée par des tapis de réception minore les problèmes émotionnels qui pourraient perturber les élèves dans leurs apprentissages. Enfin, la pratique type bloc est reconnue pour être une « école du geste ». En effet, chaque passage va regrouper un enchaînement d'environ 10 gestes maximum. Cela permet de cibler précisément le mouvement que les élèves doivent mettre en œuvre, de zoomer sur une coordination motrice précise comme par exemple un croisé de mains, l'utilisation d'un talon, d'un groupé - dégroupé ou encore d'un enroulé.

Contrairement aux différentes pratiques scolaires de l'escalade encordée, c'est l'engagement moteur qui va structurer l'émergence des apprentissages des élèves. L'approche de la leçon s'en trouve bouleversée par le foisonnement de l'activité des élèves. Cela implique de repenser les procédures pédagogiques à mettre en œuvre.



Former des élèves stratégiques en EPS : une cotation évolutive et objectivée des voies pour mieux apprendre en escalade de bloc

Une situation de départ :

But :

Marquer le maximum de points par équipe de maximum 4 grimpeurs sous pression temporelle : 2 fois 25 minutes avec une pause méthodologique de maximum 10 minutes.

Décompte des points :

Au départ, chaque bloc vaut 100 points. A chaque bloc réussi par les élèves, sa valeur diminue de 10 points.

Consignes de départ : "les stratégies sont ouvertes"

Choisir librement les blocs à valider.

Renseigner ses résultats au fur et à mesure sur la tablette.

Etre attentif aux scores et à la valeur des blocs .

Pour chaque bloc : un bloc est validé si le grimpeur réussit à rester stable durant 3 secondes sur la dernière prise.

Variables :

- niveau d'engagement physique des blocs (notamment avec le degré d'inclinaison du support)
- posture finale imposée
- morphologie des prises choisies pour les différents passages
- densité de prises dans les différents passages



Détail du dispositif :

Afin d'organiser cette pratique de bloc, l'enseignant va utiliser des aimants recouverts par des scotchs de couleur, qu'il va fixer aux vis de chaque prise, permettant de matérialiser le cheminement du bloc concerné. Un bloc est identifié par des prises de départ pour les pieds et les mains et une prise d'arrivée que l'élève devra toucher à deux mains pendant 3 secondes pour valider le bloc. Le choix des prises autorisées doit être habilement décidé, car il doit imposer le mouvement ciblé. Il existera toujours plusieurs manières de réaliser le cheminement d'un bloc mais l'ouvreur devra faire en sorte que le mouvement ciblé apparaisse comme une évidence pour réaliser le passage en termes d'équilibre, d'effort musculaire, de logique de progression. Cette capacité d'ouverture demande une certaine connaissance de l'activité qui ne peut, du moins en début de séquence, être prise en charge par des élèves débutants. Pour chaque séance, le mur d'escalade est donc organisé avec 10 blocs différents, identifiables par couleurs et numéros, qui ciblent chacun, un ou plusieurs (2 ou 3) enchaînements que les élèves devront réaliser pour valider les différents cheminements. Afin de faciliter le travail de récupération et de suivi des données, un tableau Excel est mis en place. Les élèves viennent y renseigner leurs réussites.



Former des élèves stratèges en EPS : une cotation évolutive et objectivée des voies pour mieux apprendre en escalade de bloc

Justifications du dispositif :

Un réseau de contraintes stimulant la recherche de compromis par les élèves

- l'évolution de la valeur des blocs conduit les équipes à faire des choix et à s'informer en permanence sur les scores.
- la pression temporelle oblige le grimpeur à faire émerger des compromis moteurs combinant la recherche d'efficacité et de vitesse.
- des blocs conçus pour forcer à l'émergence d'habiletés motrices spécifiques.
- le maintien de l'équilibre sur la dernière prise stimulant la capacité à anticiper sa rééquilibration.

Au cours des expérimentations, les blocs faciles diminuent en valeur et inversement. Les blocs difficiles, rarement réussis conservent une valeur importante et stable. Les blocs intermédiaires prennent progressivement une valeur plus objective. Ce système permet d'obtenir une hiérarchie plus précise, rendant la difficulté plus représentative des expériences des élèves. La lecture de la difficulté rendue moins opaque par une expérimentation in situ, stimule la mise en projet du groupe classe. L'objectivité de la cotation permet une meilleure centration des élèves sur la résolution de chaque bloc, en évitant les discussions parasites autour de leurs valeurs respectives.

Au sein de chaque équipe, les élèves ont tout intérêt à coopérer afin que chacun puisse valider le maximum de blocs. Cette dimension collective se révèle un point clé pour le développement des compétences sociales mais s'avère être l'un des principaux leviers de l'apprentissage moteur.

Contrairement à la forme scolaire de pratique de l'escalade encordée qui privilégie une coopération sécuritaire indispensable, les élèves discutent des procédures de chaque bloc, se conseillent, s'entraident, observent les élèves en réussite pour ensuite imiter et performer. Il y a une véritable émulation vers la réussite du maximum de blocs par et pour l'équipe.

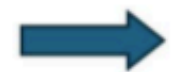
Plus qu'une simple obligation formelle, la pression temporelle est le catalyseur des transformations motrices dans cette forme scolaire de pratique. C'est en confrontant à la nécessité "d'aller vite" que l'élève apprend à "gérer ses ressources pour réaliser un parcours sécurisé ». Au fil des séances, il va lisser ses actions et les adapter aux blocs qu'il appréhende, veut ou doit recommencer. La constitution des groupes de travail avec au moins un ou des leaders "enthousiastes" dynamise les réalisations. C'est la contrainte prioritaire à rappeler à chaque pause méthodologique en stimulant l'engagement de chacun.



Former des élèves stratégés en EPS : une cotation évolutive et objectivée des voies pour mieux apprendre en escalade de bloc

Évolution du dispositif par l'équipe du TraAM : Le tableur Numbers

Bloc Contest



Un premier outil sous Numbers

1	Élèves	Blocs réalisés						Points élèves	Classement
2	Grimpeur 1	Bloc 1						600	9
3	Grimpeur 2	Bloc1	Bloc 3					1600	3
4	Grimpeur 3	Bloc 2						1000	8
5	Grimpeur 4	Bloc 1	Bloc 3					1200	5
6	Grimpeur 5	Bloc 1	Bloc 2	Bloc 4	Bloc 3	Bloc 5		4200	1
7	Grimpeur 6	Bloc 1	Bloc 3					1200	5
8	Grimpeur 7	Bloc 3	Bloc 1					1200	5
9	Grimpeur 8	Bloc 1	Bloc 2	Bloc 3				2200	2
10	Grimpeur 9	Bloc 1	Bloc 2					1600	3
11								0	10



	Répétitions du bloc	Valeur en points du bloc
Bloc 1	7	600
Bloc 2	4	1000
Bloc 3	6	600
Bloc 4	1	1000
Bloc 5	1	1000
Bloc 6	0	1000
Bloc 7	0	1000
Bloc 8	0	1000
Bloc 9	0	1000
Bloc 10	0	1000

Cet outil permet un score évolutif en direct qui favorise la mise en activité des élèves pour rester en tête du classement. Cela demande à chacun au sein de chaque équipe de la collaboration, de la réflexion quant aux recherches de méthodes mais aussi, de l'engagement moteur pour intégrer en sensation les conseils et critères de réalisation reçus des partenaires. Du point de vue de l'enseignant, le recueil de l'activité des élèves est facilité tout comme la modification plus précise des équipes d'une séance à l'autre. De plus, il peut compiler les acquisitions motrices des élèves en fonction de la réussite ou non des blocs. Ainsi, à la séance suivante, il organise ses équipes par groupe de besoins et propose des blocs adaptés à chacun. Il est désormais possible de demander à un élève maîtrisant une gestuelle précise d'ouvrir un bloc sur cette thématique. Si le calcul de points et le suivi de la validation des blocs est facilité par le tableur, il est un peu laborieux de vérifier ou de rendre compte aux élèves de leurs différentes acquisitions motrices.

Pour aider les élèves dans leur repérage, il nous est apparu nécessaire qu'ils soient informés en permanence de leur réalisation au plus proche de leur activité. Un tableur Numbers sur Ipad a été mis en place. La tablette étant souvent plus adaptée à nos problématiques de nomadisme en EPS, elle permet la diffusion d'un écran non filaire par Air-play et ne nécessite pas de prise secteur. La projection de l'écran, à l'aide d'un pico-projecteur, accentue la communication des résultats des élèves. Chaque équipe voit son score en direct mais aussi celui des adversaires ce qui améliore véritablement l'engagement stratégique de chacun.



Former des élèves stratèges en EPS : une cotation évolutive et objectivée des voies pour mieux apprendre en escalade de bloc

Évolution du dispositif par l'équipe du TraAM : Les tableur Numbers et Excel



Différentes propositions pour faire évoluer l'outil sous Excel ou Numbers

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N
1			Bloc 1	Bloc 2	Bloc 3	Bloc 4	Bloc 5	Bloc 6	Bloc 7	Bloc 8				
2		Points	100	80	90	110	110	110	110	110				
3		Nombre d'élèves ayant réussi le bloc	1	3	2	0	0	0	0	0				
4	1	Grimpeur 1	1								Grimpeur 1	100	3	
5	2	Grimpeur 2		1	1						Grimpeur 2	170	1	
6	3	Grimpeur 3		1	1									
7	4	Grimpeur 4		1										
8	5	Grimpeur 5												
9	6	Grimpeur 6												
10	7	Grimpeur 7												
11	8	Grimpeur 8												
12	9	Grimpeur 9												
13	10	Grimpeur 10												
14	11	Grimpeur 11												
15	12	Grimpeur 12												



Différentes propositions pour faire évoluer l'outil sous Excel ou Numbers

		Bloc 1	Bloc 2	Bloc 3	Bloc 4	Bloc 5	Bloc 6	Bloc 7	Bloc 8	Bloc 9	Bloc 10		
	Points	70	40	90	70	50	30	20	100	90	110		
	Nombre d'élèves ayant réussi le défi	4	7	2	4	6	8	9	1	2	0	Coefficient	Score
Total équipe												Inclusion	Individuel
1300	Prénom	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	1	280
	Aaron	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	1	280
	Ewen	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	1	90
	Prénom	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	1	0
1600	Ewen	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	1	300
	Tony	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	1	300
	Prénom	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	1	100
	Prénom	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	1	100
1140	Alois	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	1	310
	Bastien	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	1	220
	Prénom	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	1	40
	Prénom	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	1	0
0	Prénom	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	1	0
	Prénom	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	1	0
	Prénom	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	1	0
	Prénom	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	1	0

● Ajout du système en équipe

Maud Granger, Thomas Jaffry, Guilhem Dréan, Yann Launay



Former des élèves stratégés en EPS : une cotation évolutive et objectivée des voies pour mieux apprendre en escalade de bloc

Évolution du dispositif par l'équipe du TraAM : L'application bloc-contest de Maud Granger

➡ Passage de l'outil sous forme d'application en concours par équipe

Avec synchronisation des
tablettes sur un même fichier

→ Evite les files d'attentes
à la saisie

→ Autorise un temps d'analyse

→ Mise en place d'espace
d'échanges, de coopération dans
l'équipe

→ Actualisation en temps réel

The screenshot shows the 'Bloc Contest' application interface. At the top, there's a title bar with 'Bloc Contest' and a subtitle 'Faire glisser le joueur vers le haut pour enregistrer l'essai sur le bloc'. Below this is a grid of 10 blocks, each with a color-coded header (yellow, blue, green, red, light blue, dark blue, green, purple, red, and grey) and a score of 0. Each block has a corresponding climber icon. Below the blocks, there's a section for 'Grimpeur' (Climbers) with 10 entries, each with a name and a score of 0. The names are: Grimpeur1, Grimpeur4, Grimpeur7, Grimpeur11, - Nom 16 ?, - Nom 20 ?, - Nom 24 ?, - Nom 28 ?, - Nom 32 ?, - Nom 36 ?. Below this, there's a section for 'Bloc' (Blocks) with 10 entries, each with a name and a score of 100. The names are: Bloc 1, Bloc 2, Bloc 3, Bloc 4, Bloc 5, Bloc 6, Bloc 7, Bloc 8, Bloc 9, Bloc 10.

Bloc	Score
Bloc 1	100
Bloc 2	100
Bloc 3	100
Bloc 4	100
Bloc 5	100
Bloc 6	100
Bloc 7	100
Bloc 8	100
Bloc 9	100
Bloc 10	100

L'application reprend le système de décompte des points du document Numbers dans un environnement plus ludique. Un coefficient multiplicateur favorisant les élèves qui réussissent avec moins d'essais est intégré. Cela encourage la coopération entre les élèves, qui ont davantage intérêt à échanger pour optimiser leurs premiers essais. Les discussions s'intensifient autour des solutions motrices, et l'enseignant peut progressivement intégrer des connaissances dans ces échanges ou lors des pauses méthodologiques. De plus, l'application intègre une aide au suivi de l'évolution des capacités des élèves. Elle rend plus facile le lien entre la validation d'un bloc et la maîtrise de ses capacités spécifiques. L'élève comme l'enseignant peut consulter ces acquisitions. L'enseignant peut attribuer jusqu'à 3 capacités par bloc, et choisir la valeur initiale du bloc ainsi que la décote pour chaque réalisation. La valeur d'un bloc peut être figée au moment de la validation ou rester évolutive, influençant ainsi le nombre de points gagnés.



Former des élèves stratèges en EPS : une cotation évolutive et objectivée des voies pour mieux apprendre en escalade de bloc

Évolution du dispositif par l'équipe du TraAM : L'application bloc-contest de Maud Granger

- Suivi de la progression des élèves en temps réel

→ Indicateur de type score lors de la réussite du bloc

→ Indicateur en coloration en fonction du taux de réussite

BLOC CONTEST - BILAN											
Indique le score total obtenu sur le bloc et le nombre d'essais effectués		B1	B2	B3	B4	B5	B6	B7	B8	B9	B10
Equipe 1	Grimpeur1	60 (1/2)	0 (0/0)	0 (0/0)	80 (1/2)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)
	Grimpeur2	60 (1/2)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)	80 (1/5)	0 (0/1)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)
	Grimpeur3	0 (0/0)	60 (1/1)	50 (1/1)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)
	Grimpeur4	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)
Equipe 2	Grimpeur5	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/1)	0 (0/1)	0 (0/1)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)
	Grimpeur6	0 (0/0)	60 (1/2)	0 (0/0)	0 (0/1)	0 (0/0)	0 (0/1)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)
	Grimpeur7	0 (0/1)	0 (0/0)	50 (1/1)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)
	Grimpeur8	0 (0/0)	60 (1/4)	0 (0/0)	0 (0/0)	80 (1/2)	0 (0/1)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)
Equipe 3	Grimpeur9	0 (0/0)	0 (0/0)	50 (1/1)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)
	Grimpeur10	60 (1/3)	0 (0/0)	50 (1/1)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)
	Grimpeur11	0 (0/0)	0 (0/0)	50 (1/1)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)
	Grimpeur12	60 (1/6)	0 (0/1)	0 (0/0)	80 (1/1)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)
Equipe 4	Grimpeur13	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)



Former des élèves stratèges en EPS : une cotation évolutive et objectivée des voies pour mieux apprendre en escalade de bloc

Évolution du dispositif par l'équipe du TraAM : L'application bloc-contest de Maud Granger

➔ Nouvelle évolution de l'outil : Amélioration du suivi des acquis

→ Ajout des habiletés
spécifiques à chaque Bloc

→ Hiérarchisation des Blocs et
des Habiletés spécifiques pour
la classe

<

Maud Granger, Thomas Jaffry, Guilhem Dréan, Yann Launay



Former des élèves stratèges en EPS : une cotation évolutive et objectivée des voies pour mieux apprendre en escalade de bloc

Évolution du dispositif par l'équipe du TraAM : L'application bloc-contest de Maud Granger

➔ Nouvelle évolution de l'outil : Amélioration du suivi des acquis

→ Ajout des habiletés spécifiques à chaque Bloc

→ Hiérarchisation des Blocs et des Habiletés spécifiques pour la classe

→ et pour chaque élève
A partir du Bloc (avec les habiletés concernées)
ou d'une Habileté (avec les blocs concernés)

Bloc Contest

Suivi des acquis des grimpeurs

Choix du nom et des catégories de chaque Bloc

Bloc 1	Eq 0.	Grimpeur1	0		
Bloc 2	Eq 0.	Grimpeur2	0	30	
Bloc 3	Eq 0.	Grimpeur3	0		
Bloc 4	Eq 0.	Grimpeur4	30		
Bloc 5	Eq 1.	Grimpeur5	30	0	30
Bloc 6	Eq 1.	Grimpeur6			
Bloc 7	Eq 1.	Grimpeur7			
Bloc 8	Eq 1.	Grimpeur8			
Bloc 9	Eq 2.	Grimpeur9			
Bloc 10	Eq 2.	Grimpeur10	0	0	30
	Eq 2.	Grimpeur11			

Sélectionner un joueur pour afficher les données individuelles

Grouper/Dégrouper
Transférer/Pousser
Mise de profil
Prises inversées
Croisé/Décroisé
Main/main
Pied/pied
Habilité 8
Habilité 9
Habilité 10



Former des élèves stratégés en EPS : une cotation évolutive et objectivée des voies pour mieux apprendre en escalade de bloc

Évolution du dispositif par l'équipe du TraAM : L'application bloc-contest de Maud Granger



Evolutions en cours de l'outil : Amélioration du suivi des acquis

- Ajout d'une page de suivi individuel
- Export des résultats en format xlxs

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
1	Suivi des acquis : Bloc Contest - Réalisation des blocs											
2	08/03/2025											
3												
4		Bloc 1	Bloc 2	Bloc 3	Bloc 4	Bloc 5	Bloc 6	Bloc 7	Bloc 8	Bloc 9	Bloc 10	
5	Grimpeur1	70 (1/1)	0 (0/1)	70 (1/4)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)	
6	Grimpeur2	0 (0/0)	30 (1/2)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)	
7	Grimpeur3	0 (0/0)	0 (0/1)	70 (1/3)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)	
8	Grimpeur4	0 (0/0)	30 (1/1)	0 (0/0)	0 (0/0)	70 (1/1)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)	
9	Grimpeur5	0 (0/0)	60 (2/3)	0 (0/1)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/1)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)	
10	Grimpeur6	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)	80 (1/4)	0 (0/1)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)	
11	Grimpeur7	70 (1/1)	0 (0/0)	0 (0/1)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)	
12	Grimpeur8	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/1)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)	80 (1/2)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)	
13	Grimpeur9	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/1)	0 (0/0)	0 (0/0)	80 (1/5)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)	
14	Grimpeur10	0 (0/0)	30 (1/3)	0 (0/1)	80 (1/3)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)	
15	Grimpeur11	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)	140 (2/4)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)	
16	Grimpeur12	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)	80 (1/2)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)	
17	Grimpeur13	0 (0/0)	30 (1/1)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/1)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)	
18	Grimpeur14	0 (0/0)	0 (0/0)	70 (1/2)	80 (1/4)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)	
19	Grimpeur15	70 (1/1)	30 (1/2)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)	
20		0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)	0 (0/0)	
21												
22												

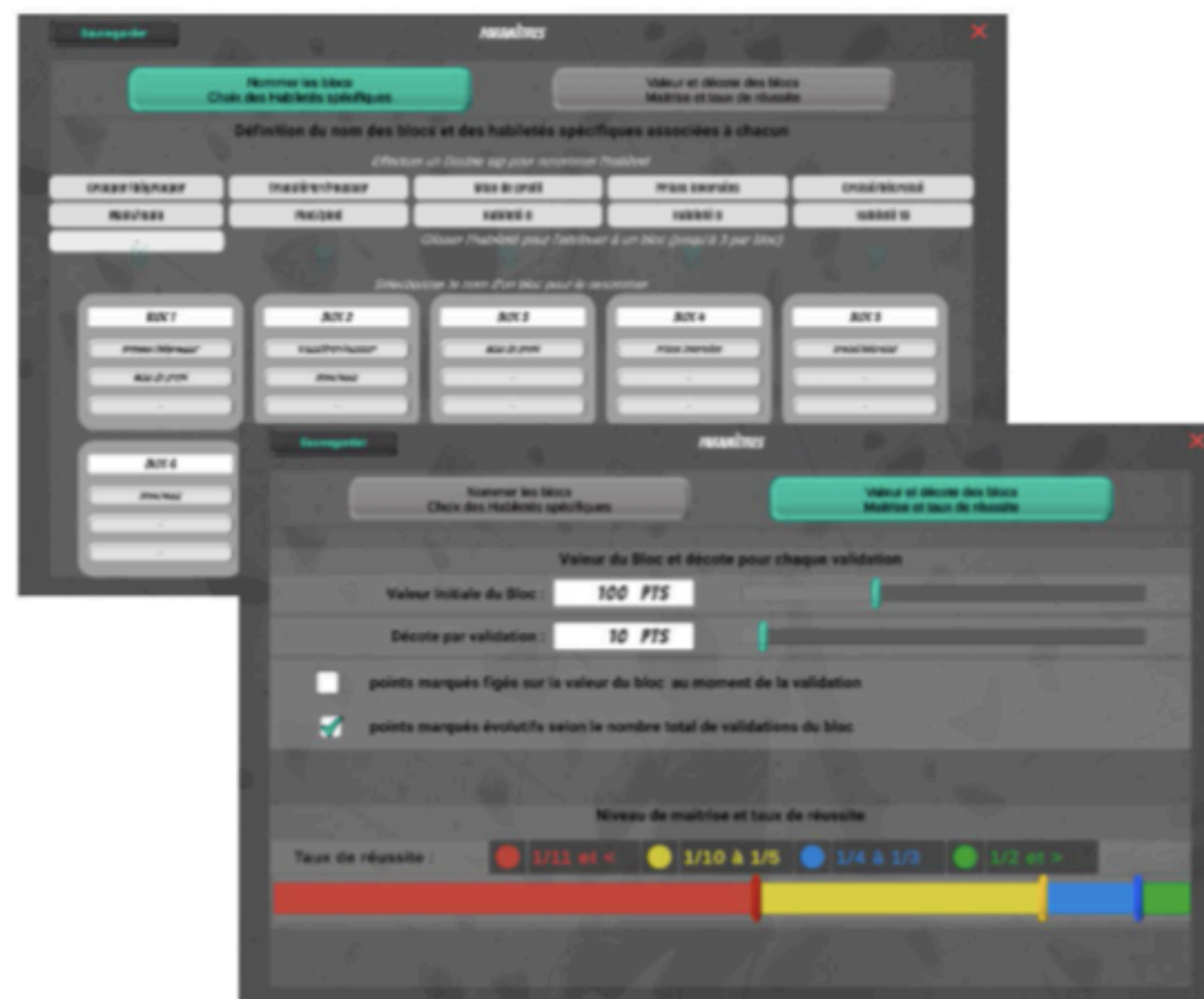


Former des élèves stratégés en EPS : une cotation évolutive et objectivée des voies pour mieux apprendre en escalade de bloc

Évolution du dispositif par l'équipe du TraAM : L'application bloc-contest de Maud Granger

➔ Des limites et perspectives

- Connexion Obligatoire
→ Implémentation d'un mode local
- Export xlxs
→ format plus exploitable
- Rigidité de ce type d'application
→ Etendre les possibilités paramétrables



En "mode connecté" : en se connectant à un fichier hébergé, toutes les tablettes synchronisées affichent les résultats en temps réel. Ce mode permet aux élèves d'explorer leurs données, de se concerter et d'analyser leurs résultats ensemble. Un écran « bilan » offre un double suivi, d'une part un suivi en direct pendant la leçon et d'autre part, un bilan a posteriori. Dans le cadre du règlement général de la protection des données, il est recommandé d'utiliser des alias attribués par l'enseignant plutôt que les prénoms ou les pseudos, qui sont des données personnelles. Le rendu des résultats des blocs et des capacités est exportable au format XLS. Cela améliore le suivi et l'analyse des réalisations par les élèves et par l'enseignant. L'accès à ces données facilite l'identification des problèmes à poser aux élèves, la constitution de groupes de besoin spécifiques, l'attribution de responsabilités distribuées aux élèves comme le rôle d'élève-ouvreur ou d'élève-appui ou bien encore, l'organisation des équipes. En outre, le fichier aide à la lecture des progressions des élèves au cours de la leçon, d'une série de leçons ou en fin de séquence.



Former des élèves stratégiques en EPS : une cotation évolutive et objectivée des voies pour mieux apprendre en escalade de bloc

Bilan du TraAM :

Si à travers l'expérimentation de ce TraAM, le temps moteur des élèves a été optimisé, la forme de travail et les outils mis en place ont permis de développer des aspects collaboratifs et tactico-stratégiques entre élèves lors des différentes constructions de blocs, de leur réalisation et de la compétition générée par la forme de pratique. Cette forme de pratique se veut innovante sur plusieurs points : elle est d'abord ludique avec l'affrontement collectif, la forme de l'application et l'évolution des résultats en direct. De plus la gestion des apprentissages et de leur suivi est facilitée aussi bien pour les élèves que pour l'enseignant. Enfin la forme pédagogique n'est plus descendante mais permet aux élèves, à travers leur activité, de prendre une part majeure dans la construction même de la séance. rainte prioritaire à rappeler à chaque pause méthodologique en stimulant l'engagement de chacun.