

ACCOMPAGNER L'ÉLÈVE DANS SON PROJET D'APPRENTISSAGE

INTENTION : REGULER			ÉLÈVE		
<p style="text-align: center;">GUIDER (Attendu)</p> <p>Donner le temps aux élèves de comprendre ce qu'ils font. Ce qui est très fugace en arrêtant l'image afin de pouvoir comprendre et se mettre en projet puis apprendre une nouvelle coordination complexe.</p>			<p style="text-align: center;">Comprend</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les phases constitutives du plongeon en natation (cf CRéa) - Améliorer l'entrée dans l'eau lors du plongeon dans les différentes formes de natation scolaire. Evaluation formative de l'élève. 		
OUTIL	Tablette Apple, application Coach's eyes	Coût : 5€	En ligne / à installer : A installer sur un trépied	Lien de téléchargement : Appstore	Prérequis : Trépied support de l'iPad. Manipulation de l'application et son fonctionnement général.

L'ELEVE / L'ENSEIGNANT / LE SAVOIR / LA CLASSE			
PROJET DE TRANSFORMATION	C.A : 1	<p><u>Compétence visée / AFC / AFL :</u> Pour la CA1: AFL 1 et 2 - S'engager pour produire une performance maximale a l'aide de techniques efficaces, en gérant les efforts musculaires et respiratoires nécessaires et en faisant le meilleur compromis entre l'accroissement de vitesse d'exécution et de précision. .</p>	
	APSA : Natation de vitesse Amélioration des phases non nagées.	<p>• <u>Connaissances</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Position de référence des bras • Déséquilibre vers l'avant avant la poussée des jambes • Du Critère de Réussite. • Des étapes du plongeon. 	<p>• <u>Capacités</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Basculer le bassin vers l'avant • Faire passer le bassin au dessus d'une projection antero-postérieur du Centre de Gravité • Dessiner sur l'image pour valider l'apprentissage.

ACCOMPAGNER L'ÉLÈVE DANS SON PROJET D'APPRENTISSAGE

The screenshot shows a video player interface with a video of a swimmer at the edge of a pool. The swimmer is wearing a black cap and goggles, and is leaning over the edge. A red vertical line is drawn from the swimmer's head down to the pool edge. A green arrow points to the swimmer's head. Three red arrows point to the swimmer's arms. A yellow circle highlights the swimmer's elbow. Another yellow circle highlights the swimmer's hand on the pool edge. The video player interface includes a back arrow, a chat icon, a microphone icon, a 'Comparer' button, and a menu icon. There are also 'Clear' and 'Undo' buttons. The video player shows 'Slow Mo' and a '2.00' speed indicator. A progress bar is visible at the bottom.

ssite
les conseils
ort de l'eau
ors de l'essai

tionnels ou les

ACCOMPAGNER L'ÉLÈVE DANS SON PROJET D'APPRENTISSAGE

Clear

Undo

Comparer

Slow Mo

2.23

GROUPE NUMERIQUE ROUEN

The video player shows a swimmer in a pool. The swimmer is in a streamlined position, with their arms extended forward and legs straight back. A yellow line is drawn along the swimmer's body, from the head to the feet, indicating a straight line. A red arrow points from the swimmer's head towards the center of the pool. The word "Nombui!" is written in red cursive below the swimmer. On the right side of the video, there is a vertical toolbar with several icons: a red checkmark, a blue 'X', a yellow circle, a green wavy line, a blue 'X', and a red wavy line. The video player interface includes a back arrow, a comment bubble, a microphone icon, and a play button. The text "Slow Mo" is in the bottom left, and "2.23" is in a white box in the bottom center. The text "GROUPE NUMERIQUE ROUEN" is at the bottom of the player.