



RSA Connectée préparée par la commission technique USEP01 (CP1D EPS01) d'après une idée originale de l'USEP 66

PRESENTATION

L'USEP01 propose aux classes un projet de rencontre adaptée aux conditions sanitaires en vigueur au 18/11/2020 pour offrir aux classes :

- Une séquence d'EPS motivante axée sur la **danse contemporaine**
- Une fenêtre d'échanges avec des associations USEP d'autres communes, pour mener un projet collaboratif
- La possibilité aux élèves d'être les auteurs de leur rencontre sportive
- Un moyen complémentaire pour aider les élèves à construire de nombreuses compétences en EMC (parcours éducatifs), EDD, Arts visuels, français, géographie, informatique...

ORGANISATION GENERALE

En fonction des inscriptions, l'USEP01 forme des groupes de 3 classes maximum. Chaque groupe constitue une rencontre sportive associative connectée.

Les regroupements virtuels de classes ont des niveaux similaires et ont, si possible, des contextes socio-culturels différents afin de donner plus d'intérêt aux futurs échanges.

L'USEP offre un espace numérique d'échanges entre les classes et les accompagne à travers les différentes étapes de la rencontre : **l'avant, le pendant et l'après.**

- Ouverture d'un compte classe sur « Beneylu School Express » ([présentation](#)) : espace numérique de travail qui permet aux classes (enseignants, élèves) d'échanger.
- Accès à un espace de stockage académique (Peer Tube ou Nextcloud) pour déposer des vidéos.

Les classes doivent relever 3 sortes de défis :



défis sportifs



défis associatifs



défis culturels & artistiques

DEFIS SPORTIFS : « ILS DANSENT / E-DANSE »

Les classes organisent une séquence EPS – danse reprenant [les principes de la démarche de création](#) et en faisant vivre les 3 situations inductrices suivantes (temps : pas plus de 3 min):

[Corps pinceau :](#)



[Le vent magique :](#)



[Corps de pierre :](#)



Situations extraites de l'album à danser intitulé : les « 7 SECRETS DE MONSIEUR UNISSON »

Discographie proposée : [cliquez ici](#)



Tous les défis sportifs devront être filmés pour donner matière à échanger entre les classes.

Droit à l'image : [formulaire demande d'autorisation](#)

Etape n°1 : (1^{er} défi sportif)

Chaque classe se voit attribuée une situation inductrice parmi les 3. Une chorégraphie devra être établie à partir de cette situation.

Classe A
Corps pinceau

Classe B
Le vent magique

Classe C
Corps de pierre

Etape n°2 : (défi associatif n°2)

Proposer sous forme de défi, aux deux autres classes, sa situation inductrice vécue en y ajoutant une des variables (voir fiches). Ce défi doit provoquer des échanges entre les classes (consignes, conseils, idées...).

Etape n°3 : (2^{ème} défi sportif)

Relever les deux défis reçus (possibilité de constituer des groupes de travail).

Classe A
Le vent magique + variable choisie par les élèves B
Corps de pierre + variable choisie par les élèves C

Classe B
Corps pinceau + variable choisie par les élèves A
Corps de pierre + variable choisie par les élèves C

Classe C
Corps pinceau + variable choisie par les élèves A
Le vent magique + variable choisie par les élèves B

Etape n°4 :

Chaque classe devra produire une chorégraphie reprenant les 3 situations précédentes (possibilité de faire enchaîner 3 groupes d'élèves).

Finalité(s) :

- Réalisation d'un film montrant les propositions dansées des trois classes. Le montage du film ([avec logiciel de traitement d'images](#)) sera réalisé par la délégation mais si une ou plusieurs classes veulent s'en charger (profiter du projet pour faire acquérir des compétences numériques), elles pourront le faire avec ou sans accompagnement -> **DEFI NUMERIQUE !**
Lien vers des tutoriels : <https://ain01.comite.usep.org/2018/11/06/montage-video-transitions-creatives/>
- Possibilité de prévoir et d'organiser une rencontre (réelle) interclasses au printemps (fonction des conditions sanitaires).

DEFIS ASSOCIATIFS

Les classes inscrites sont invitées à :

- Déposer sur l'espace numérique dédié un document qui présentera la classe, son association USEP, son école, sa commune...
- Proposer aux deux autres classes, sous forme de défi, la situation inductrice attribuée au départ en y ajoutant une variable ou contrainte choisie par les élèves.
- Echanger avec les classes de la rencontre : consignes, conseils, idées, modalités d'organiser une rencontre « réelle » ...

Si les conditions sanitaires le permettent, une **rencontre « réelle »** entre les 3 classes pourra être organisée. Les élèves devront participer à la conception de cette rencontre (cf : « [De l'enfant acteur à l'enfant auteur de sa vie sportive et associative](#) » -> **DEFI ASSOCIATIF BONUS !**

L'espace numérique proposé est « Beneylu School Express » ([présentation](#)) : il permet aux classes (enseignants, élèves) d'échanger.

Dans chaque rencontre (3 classes), avec l'aide de la délégation USEP01, on peut

- Définir les canaux d'échanges plus pertinents pour votre usage, adapter les défis, s'en lancer de nouveaux...
- **En bref, les classes peuvent s'appropriier pleinement la rencontre sportive associative. A partir d'une base commune, chaque rencontre peut construire ses spécificités.**

L'USEP01 pourra proposer des outils en fonction de vos besoins : fiches débats, dossier « attitude santé », réglotte, réglotte du plaisir, ateliers sportifs...

Objectif : créer de la proximité, malgré l'éloignement !

DEFI CULTUREL & ARTISTIQUE

Réaliser une **PRODUCTION ARTISTIQUE** sur le thème « **La danse représentée** ». Une galerie (virtuelle) sera ouverte aux classes pour déposer et exposer les œuvres.

[Ressources : « Arts et danse »](#)

COMMENT S'INSCRIRE ?

Cette rencontre sportive associative connectée s'adresse aux classes de cycles 1, 2 et 3 des écoles affiliées à l'USEP en 2020/2021.

J'inscris ma classe avant le **15 janvier 2021** : [cliquez ici](#).

Pour chaque rencontre, l'USEP01 enverra un mail aux 3 classes spécifiant :

- Les coordonnées de chaque classe
- Le lien spécifique de partage de documents
- Le contact avec le délégué USEP chargé de l'accompagnement à distance