



Région académique
GRAND EST

académie
Strasbourg



TraAM 2019 : utilisation des objets connectés en EPS



Rendre les élèves concepteurs et acteurs de leurs apprentissages. Les responsabiliser sur leurs choix.

Objets connectés utilisés :

EPSBox et tablettes (1 par groupe, soit 3).

CA : 4

APSA : Basketball

Description du contexte de l'établissement :

Collège, principalement en classe de 3^{ème}. Cet usage est en lien avec l'objectif d'autonomie attendu pour ce niveau.

Compétences ou Attendus visés :

- Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en faveur de son équipe
- Accepter le résultat de la rencontre et savoir l'analyser avec objectivité

Description des activités demandées aux élèves :

Scénario complet détaillé dans les pages suivantes.

Lien vers le site EPS BOX : <http://epsbox.free.fr/>

Données

EPSBox

Points de vigilances

- Utilisation de l'EPSBox.



Niveau d'expertise requis



Bilan de l'activité menée

- Proportion d'élèves qui ont participé aux activités demandées :

Tous les groupes, tous les élèves.

- Plus value apportée aux élèves :

Le suivi entre chaque leçon, la mise en avant des rôles sociaux, l'éducation aux choix et à l'autonomie. Les élèves sont amenés à porter un regard critique sur leurs réalisations et à chercher des solutions.

- Plus value apportée à l'enseignant :

L'enseignant est bien plus disponible pour les contenus importants et les remédiations.

- Commentaires :

Les élèves s'approprient rapidement ce mode de fonctionnement et apprécient le fait d'orienter leurs acquisitions.

Scenariu enrichi en Basket avec l'EPSBox

- **Début de cycle** : Un tournoi est organisé avec les équipes constituées par les élèves, sans aucune contrainte. Ce tournoi, qui ne dure pas toute la leçon permet à l'enseignant de donner une valeur à chaque joueur, de 1 à 5.

A la suite de cette « valorisation des joueurs », 3 clubs sont constitués (8 à 10 élèves par club, selon l'effectif de la classe), en tenant compte de la valeur des élèves afin que chaque club ait le même « Salary Cap » (la même valeur si on additionne ce que vaut chaque joueur).

Les clubs restent fixes pour toute la séquence d'apprentissage (sauf en cas de « mercato »).

X Fiche Excel : Création des clubs à partir des valeurs données aux élèves

Etape 1 :
On attribue une valeur à chaque élève

Val	NOM - Prénom	
5	Nathan	F
5	Ethan	M
5	Dina	M
4	Raphaël	M
4	Théo	F
4	Oguzhan	F
4	Lisa	F
4	Thierry	F
4	Youssef	M
3	Juliette	F
3	Anissa	M
3	Léa	F
3	Beyza-Nur	M
3	Alice	M
3	Sofiane	M
3	Julian	M
3	Ambre	M
3	Khelian	F
2	Clara	M
2	Imane	F
2	Lucie	M
2	Aya	M
2	Léo	F
2	Maria	F

nb5	3
nb4	6
nb3	9
nb2	6
nb1	0

jaunes nom_du_club	bleus nom_du_club	rouges nom_du_club
Dina	Nathan	Ethan
Théo	Raphaël	Oguzhan
Thierry	Lisa	Youssef
Clara	Léo	Aya
Imane	Lucie	Maria
Anissa	Khelian	Sofiane
Léa	Alice	Juliette
Beyza-Nur	Ambre	Julian

Chaque club a le même "salary cap".
2 équipes par club, modifiable à chaque leçon :
- Pro
- Espoirs
Les Pros doivent être meilleurs que les Espoirs.
Ce sont les élèves qui choisissent, au début de la leçon, pour toute la leçon.

SALARY CAP : 26

Etape 3 :
Les élèves sont « draftés » par valeur.

eleves_valeur_5	eleves_valeur_4	eleves_valeur_3	eleves_valeur_2	eleves_valeur_1
Nathan	Raphaël	Juliette	Clara	
Ethan	Théo	Anissa	Imane	
Dina	Oguzhan	Léa	Lucie	
	Lisa	Beyza-Nur	Aya	
	Thierry	Alice	Léo	
	Youssef	Sofiane	Maria	
		Julian		
		Ambre		
		Khelian		

Etape 2 :
Les élèves sont placés par groupe de valeur

On demande ensuite aux élèves de **constituer, au sein de leur club, une équipe « Pro » et une équipe « Espoir »** qui vont s'affronter dans 2 tournois différents :

Les Pros jouent entre eux et les Espoirs entre eux

Si possible, ne pas faire le même ordre des matches si vous avez 2 terrains simultanés afin que les Pros puissent coacher leurs Espoirs lorsqu'ils ne jouent pas et vice-versa :

PRO	A	B	C	Classement
Pro JAUNE		16	6	1er
Pro BLEU	16		6	1er
Pro ROUGE	12	12		3eme

ESPOIRS	A	B	C	Classement
Esp ROUGE		6	10	1er
Esp JAUNE	4		6	2eme
Esp BLEU	2	2		3eme

Lors du tournoi, les observateurs utilisent la fiche « observation des zones de tir » ou « Statistiques de jeu » de l'EPSBox.

Les 2 types d'observations disponibles dans l'EPSBox :

7/6/2019
4:35

Observation des Zones de Tir en BasketBall

Screenshot

Retour Menu Basket

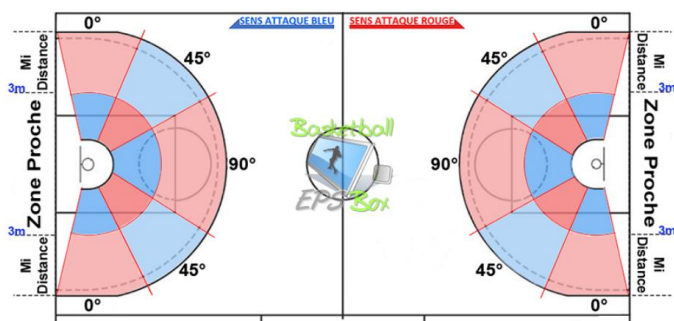
Equipe/Joueur :

Score : 0



Equipe/Joueur :

Score : 0



Efficacité :
Ce qu'ils font de la balle

Zones de Tir :
Leur adresse par « spot »

Observation de l'efficacité en BasketBall

Screenshot

Retour Menu Basket

Equipe/Joueur :

Score : 0

Tir REUSSI 0 Tir RATÉ 0

Passe REUSSIE 0 Balle PERDUE 0

INTERCEPTION 0 FAUTE 0

REBOND 0

CALCUL de l'EFFICACITE : 0

Equipe/Joueur :

Score : 0

Tir REUSSI 0 Tir RATÉ 0

Passe REUSSIE 0 Balle PERDUE 0

INTERCEPTION 0 FAUTE 0

REBOND 0

CALCUL de l'EFFICACITE : 0

Calcul de l'efficacité = Points marqués + Rebonds + Passes Réussies + Interceptions + (Tirs Réussis - Tirs Ratés) - Balles Perdues - Fautes

A la fin du tournoi, les équipes prennent connaissance du classement et **saisissent leur bilan** (fiche « Bilan : quels thèmes travailler ? » sur l'EPSBox), à partir du relevé de l'observation et de leur jugement.

Une copie d'écran du bilan est sauvegardée sur la box et accessible pour la leçon suivante.

7/6/2019
4:39

Instant Coaching - Bilan d'équipe suite au tournoi

Equipe/Joueur : Classe :

Problème n°1 : Nous ne sommes pas assez adroits : il faut travailler le tir Autre chose ?

Problème n°2 : Nous perdons trop de ballons à cause de "nos passes" Autre chose ?

Problème n°3 : On n'est pas assez efficaces en défense

Choix des thèmes de travail
pour la prochaine leçon

thème n°1 : Travail du TIR

thème n°2 : Travail des PASSES

thème n°3 : Travail de la DEFENSE

- **Leçons suivantes :**

Chaque club détermine en début de leçon son équipe « Pro » et son équipe « Espoir », qui peuvent être différentes de la dernière fois (c'est conseillé) et qui sont valables pour la durée de la leçon.

L'équipe Pro est obligatoirement plus forte que l'équipe Espoir.

A chaque leçon, les élèves peuvent passer de joueur Pro à Espoir et vice-versa. Les clubs ont chacun leur stratégie de développement.

Chaque club choisit 2 situations dans le menu « Exercices par Thème », en fonction de leurs besoins notés dans la fiche bilan de la leçon précédente.

Les élèves mettent en place les situations choisies, sous contrôle et avec l'aide de l'enseignant qui apporte des contenus aux élèves.

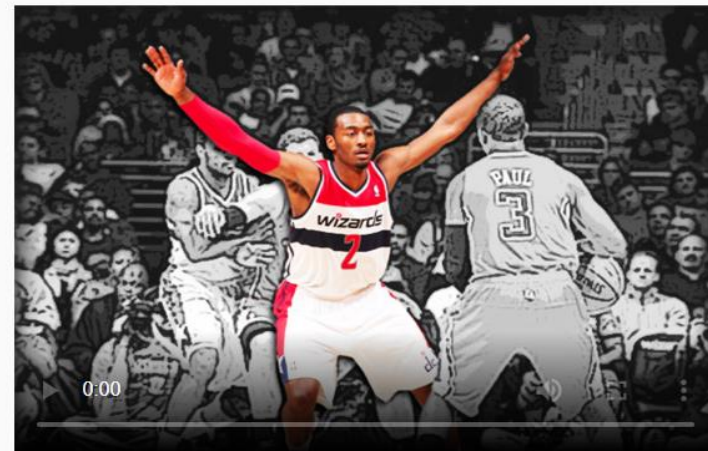
Menu « Exercices par Thème » dans l'EPSBox :

- Arbitrage
- Echauffement
- Tir
- Défense
- Passes
- Tirs
- Dribbles
- Tir en course
- Rebonds
- Contre-attaque
- Attaque placée
- Attaquant non porteur de balle

Choisir ici : Travail du TIR



Choisir ici : Travail de la DEFENSE



Choisir ici : Travail des PASSES



Le « Mercato » ou « Trading »...

Afin de permettre à des élèves de changer de partenaires et pour redynamiser le dispositif, le professeur peut proposer aux élèves un mercato en milieu de cycle.

Les élèves peuvent alors échanger 2 joueurs maximum avec un autre club, dans le respect du Salary Cap.

Dans ce cas, le professeur anticipe et refait préalablement une évaluation des joueurs. En effet, il n'est pas rare de voir progresser rapidement un élève en EPS et il est aussi possible que l'évaluation de départ ait été erronée.

Leçons « Stage Club » ...

Leçons à thème où les clubs travaillent exclusivement entre eux : les situations sont effectuées (elles peuvent être davantage individualisées, ou adaptées), puis les 2 équipes du même club s'affrontent dans un match d'entraînement. Il est possible de permuter des joueurs et de faire des matchs à thème.

Voir la vidéo de présentation

