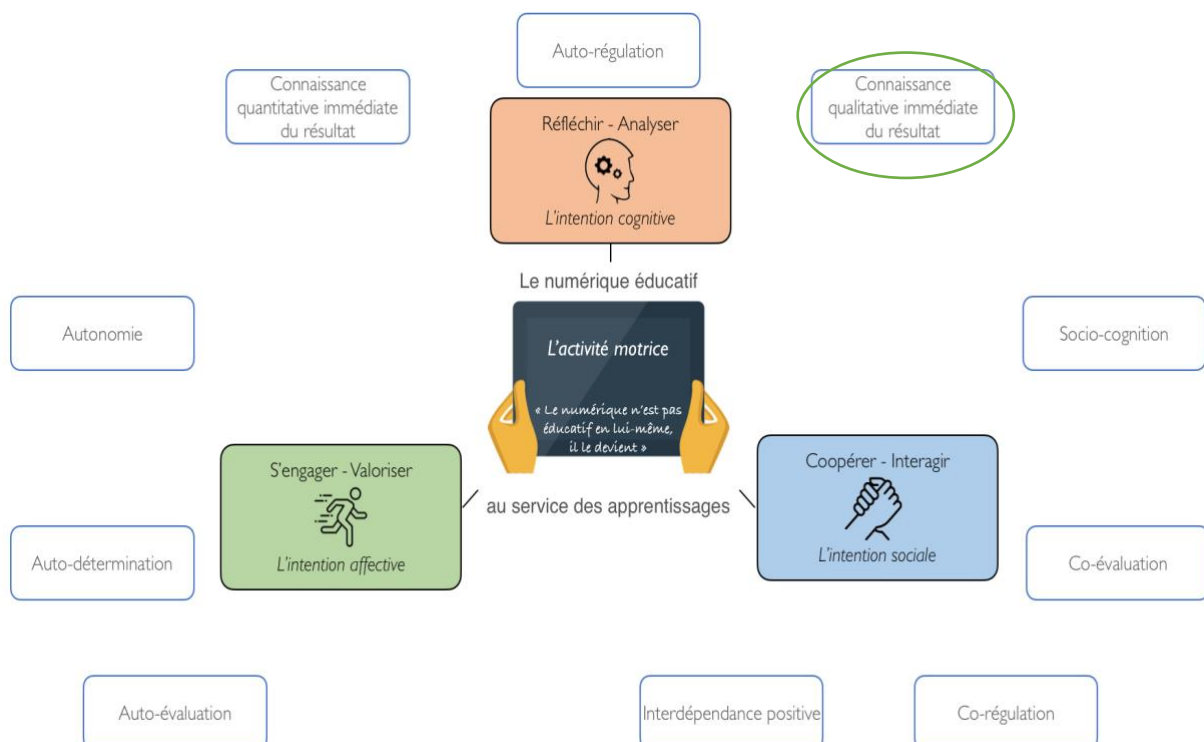
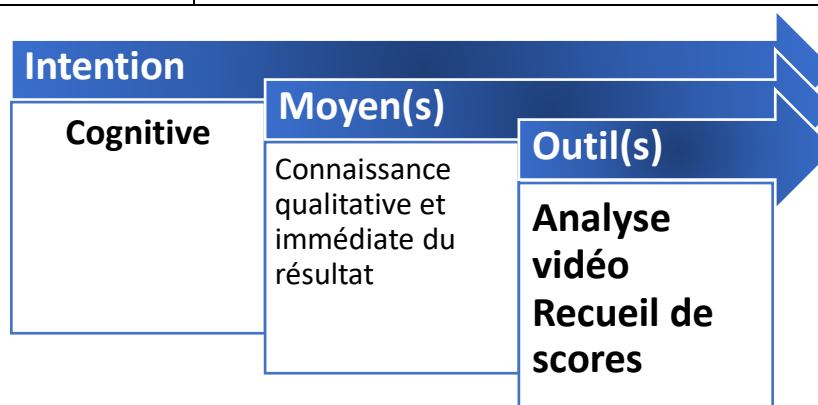


Scénario pédagogique enrichi par le numérique

Arbitrage avec Assistance Vidéo en Basket



APSA Support	CA
BASKET	4
Contexte / axe de transformation envisagé	
5eme / Donner des repères et des feedbacks aux arbitres pour faciliter la continuité du jeu	



Étayage scientifique

Potdevin et al "Feedback vidéo en EPS" Potdevin et al, 2013

Un dispositif simple basé sur l'association de feedbacks augmentés dont le vidéofeedback dans des conditions pédagogiques réelles, est associée à l'amélioration de la motricité et des profils motivationnels sur une période courte.

FEIGEAN ROUBIEU « Les TUIC en EPS : artifice pédagogique ou réels outils de différenciation » « Un avantage réside dans la présentation ciblée des informations et leurs interrelations. L'élève n'a devant les yeux qu'une sélection pertinente d'informations. »

Besoins	Niveau D'expertise				Plateforme(s)					
	☆☆☆ Enseignant				☒	☒	☒ Windows			
	☆☆☆ Élève									
	Tablette				6	Connexion wifi				
	Ordinateur portable					Trépied			3	
	Vidéoprojecteur					Caméra				
Cardiofréquencemètre					Autres : grand écran					
Programmes	COLLEGE					LYCEE				
	Objectifs Généraux (en lien avec les domaines du socle) priorisés					Objectifs Généraux priorisés				
	☐ Cycle 3		☒ Cycle 4			☐ LGT		☐ LP		
	Développer sa motricité	S'approprier méthodes et outils	Partager règles, rôles, responsabilité	Entretenir sa santé	S'approprier une culture	Développer sa motricité	Se préparer, s'entraîner	Exercer sa responsabilité	Construire sa santé	Accéder au patrimoine culturel
	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆
	Attendus de Fin de Cycle (AFC) de Fin de Lycée (AFL) ou de Fin de Lycée Professionnel (AFLP) ciblés									

Le scénario pédagogique enrichi par le numérique	Compétence attendue contextualisée (motrice méthodologique sociale)	
	Rechercher le gain de rencontres de basket-ball 3c3, à niveaux différenciés, en réalisant des choix tactiques efficaces en attaque et en défense, tout en contribuant au fonctionnement du jeu par un arbitrage collaboratif et une analyse du jeu appuyée sur des outils numériques afin d'améliorer les conditions de marque et la performance collective.	
	ORGANISATION	
	Temporalité : ☐ Situation ☐ Leçon ☒ Séquence ☐ Cycle	
	Générale	Numérique
	La classe est divisée en 3 clubs. Chaque club est constitué de 3 équipes de 3 ou 4 joueurs : une équipe de niveau N1, une équipe de niveau N2 et une équipe de N3. Les équipes N1 se rencontrent et les équipes N2 également etc. Quand deux équipes se rencontrent dans un match de 3/3 , la 3eme arbitre. 1 arbitre central et deux arbitres adjoints : un arbitre vidéo qui filme et 1 arbitre statisticien qui recueille les résultats.	L'arbitre vidéo utilise l'application Vidéo. Il revient en arrière sur l'application en cas de challenge pour revoir au ralenti les éléments demandés. Il efface les vidéos en fin de match pour ne pas saturer la tablette. Lors d'un challenge, l'élève qui challenge, l'arbitre central et m'arbitre vidéo regardent la vidéo au ralenti. La présence l'arbitrage vidéo permet un climat de jeu plus serein et un temps de pratique plus important. Le retour vidéo permet une progression de l'arbitrage et une meilleure compréhension des

Par match chaque équipe a droit à 3 challenges (1 par élève). – 10 points si le challenge est faux et + 10 à l'arbitre, les élèves gardent leur challenge si celui-ci est validé.

Les deux capitaines d'équipes évaluent les arbitres en fin de match sur 4 niveaux de maîtrise.

Lors d'un challenge, l'arbitre central, l'arbitre vidéo et l'auteur du challenge se réunissent 30 secondes pour visionner les images et valider ou non le challenge.

Lors des matchs, l'arbitre statisticien note sur l'application Basket Tournoi, pour chaque équipe, les possessions, l'atteinte de la zone de marque favorable (1 pt), un tir qui touche le dessus de l'anneau (10 pts), un panier 100 pts, les challenges, une contestation (-100pts).

Chaque équipe alterne un temps de match et un temps de travail en fonction des besoins identifiés sur le match précédent.

règles, facteur important des progrès moteurs des élèves.

L'application HTML Basket Tournoi permet dans un premier temps d'organiser les matchs en identifiant les équipes qui se rencontrent, les arbitres, et les classements en fin de tournoi.

Le recueil des données des matchs, permet d'avoir un retour qualitatif sur le jeu proposé. En fin de match, l'application prend en compte le nombre de possessions, de tirs tentés et le nombre de tirs réussis. Sur la base des résultats calculés sous forme de pourcentage, l'application propose un axe de travail prioritaire avant de réaliser le match suivant.

En fin de tournoi, une analyse globale par équipe est également proposée. En fonction des axes de travail prioritaires pour chaque équipe, l'enseignant peut proposer des situations de remédiations.

Critères de réussite (Niveau de maîtrise)		Rôles des élèves
Degré 1	Tir/possession < 30% Gain de la minorité des matchs	<u>joueur</u> : s'organiser en équipe pour atteindre la zone de marque favorable et être efficace au tir <u>Arbitre</u> : Reconnaître et siffler les fautes principales (marché, reprise, contact). Être responsable, réactif et présent sur le terrain <u>Arbitre vidéo</u> : filme l'ensemble du match en suivant le ballon. Il commente le match pour aider le statisticien. <u>Statisticien</u> : Observe avec attention le match pour noter les différentes informations. Il analyse à l'aide de l'application les résultats pour faire un retour en direct à la fin du match aux camarades .
Degré 2	Tir/possession >30% Gain de la minorité des matchs	
Degré 3	Tir/possession <30% Gain de la majorité des matchs	
Degré 4	Tir/possession > 30% Gain de la majorité des matchs	

ILLUSTRATIONS



Reset Tournoi

Annuler (Match)

Évaluation de l'arbitrage

Équipe arbitre : Professeur / Autre

Niveau 1 : Timide, siffle peu ou pas.

Niveau 2 : Présent mais quelques erreurs.

Niveau 3 : Correct, siffle l'essentiel.

Niveau 4 : Excellent, siffle tout et explique.

NUM'EPS BASKET ARBITRAGE

Reset Tournoi

Annuler (Match)

0

Bleu

04:51

PAUSE

0

Jaune

POSSESSION

Total: 1

Zone Fav. (+1)

Anneau (+10)

PANIER (+100)

Challenge (3)

⚠ (-100)

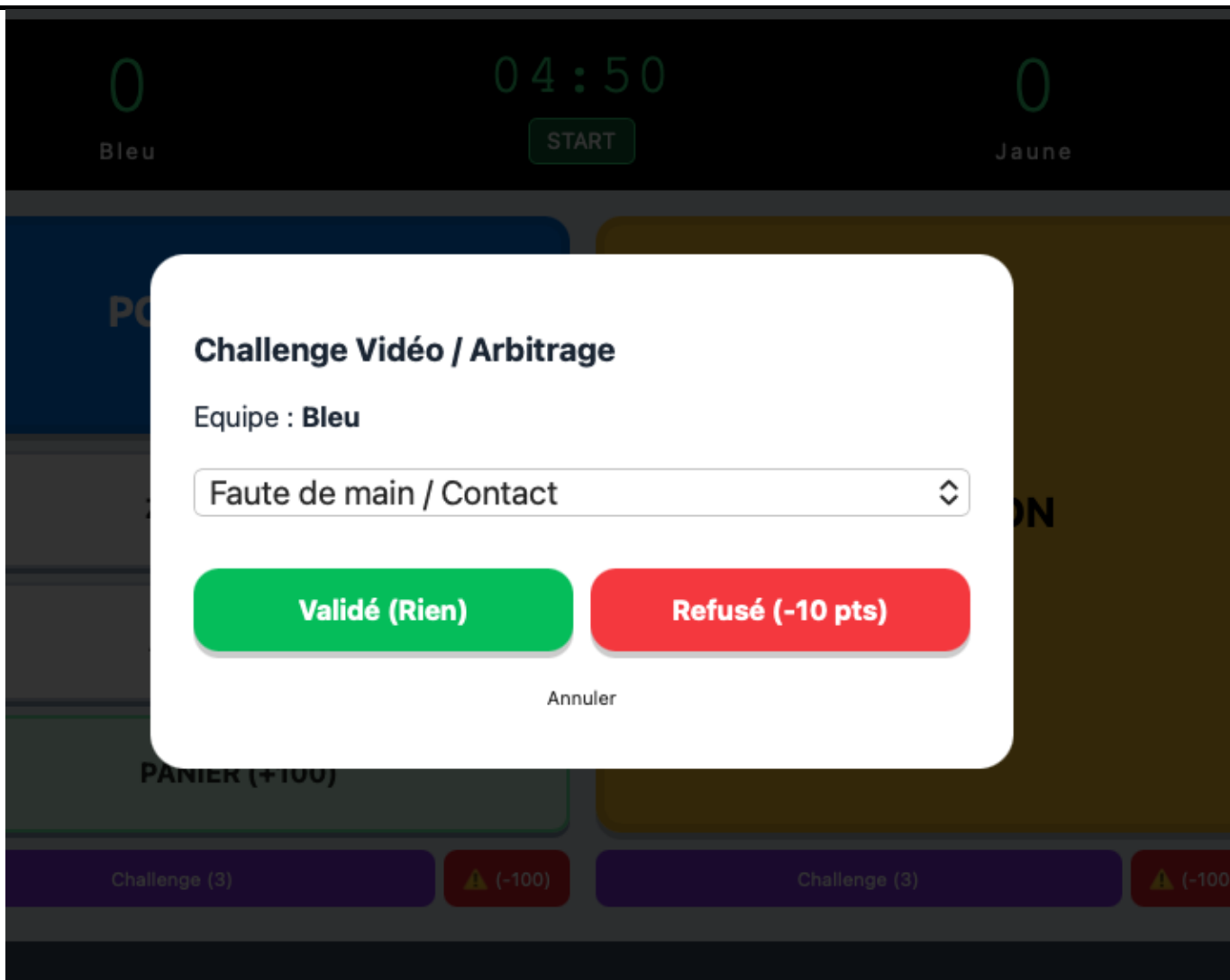
POSSESSION

Total: 0

Challenge (3)

⚠ (-100)

FIN DU MATCH



Points de vigilance

Limitier le temps consacré aux challenges.

Les résultats sur la tablette et leur analyse sont dépendants de la bonne observation faite par le statisticien.

Autre(s) ressource(s) :

Vidéo :



Application :