











Scénario pédagogique enrichi par le numérique

Accéder à la zone favorable de marque - Cycle 3

	APSA Support	CA	
	BASKET-BALL	4	

 Intentions		Plus-values pour l'enseignant/élève
		<p>Enseignant :</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ Connaissance quantitative immédiate du résultat : score parlant. ⇒ Co-analyse des résultats du match. <p>Élève :</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ Connaissance immédiate du résultat : l'équipe sait, grâce au score parlant, si l'objet d'enseignement est atteint. ⇒ Coopération et co-évaluation : facilitation du relevé par un commentateur.

 Besoins	Niveau d'expertise	Plateforme(s)			Application(s) utilisée(s)
	<p>★☆☆ Enseignant</p> <p>★☆☆ Élève</p>	 Android	 IOS	 WINDOWS	 2,99 €
	■ Matériel nécessaire / ■ Matériel facultatif / (n) Nombre				
(1)	Tablette				Connexion wifi
	Ordinateur portable		(3)		Trépied
	Vidéoprojecteur				Caméra
	Cardiofréquencemètre		(2)		Autres : Tablettes supplémentaires

 Programmes	COLLEGE					LYCEE				
	Objectifs Généraux (en lien avec les domaines du socle) priorités					Objectifs Généraux priorités				
	<input checked="" type="checkbox"/> Cycle 3		<input type="checkbox"/> Cycle 4			<input type="checkbox"/> LGT		<input type="checkbox"/> 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										
<p>AFC :</p> <ul style="list-style-type: none"> - S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque. - Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter. <p>Compétence (D2) : Utiliser des outils numériques pour observer, évaluer et modifier ses actions</p>										

		Objectifs pour l'enseignant	But pour l'élève									
		<p>Moteur : développer la progression vers la cible en atteignant le plus souvent possible la zone favorable de marque (ZFM).</p> <p>Éducatif :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Faciliter l'utilisation du vocabulaire spécifique basket-ball (commentateur). - Développer la coopération/communication entre pairs pour co-analyser un score. 	<p>Moteur : Atteindre le plus souvent possible la zone favorable de marque pour gagner le match.</p> <p>Éducatif :</p> <ul style="list-style-type: none"> - S'organiser pour relever les critères d'observation. - Prendre en compte ses résultats pour s'orienter sur un atelier de besoin. 									
ORGANISATION												
		Générale	Critères de réussite (Niveau de maîtrise)									
Le scénario pédagogique enrichi par le numérique		<p>Pour cette forme de pratique scolaire, nous avons choisi un mode de groupement avec un système de tournoi interclubs. Chaque club est constitué en son sein de 3 équipes de niveaux hétérogènes entre elles et homogènes en leur sein (= 3 équipes de division différente).</p> <p>Afin de respecter le rapport de force équilibré, chaque équipe rencontre une équipe du club adverse de même niveau.</p> <p>Les matchs s'effectueront en 3x3, sur des petits terrains en largeur (10mx20m), des paniers à 2,60m de hauteur, et avec des ballons taille 5 de préférence.</p> <p>Temps de jeu : 5 minutes.</p> <p>Nous disposons 3 équipes par terrain : 2 équipes de même niveau qui s'affrontent et une équipe qui occupera trois rôles sociaux :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 élève observateur qui inscrit sur la tablette les données via l'application iPTB. - 1 élève commentateur qui commente les événements de la rencontre. - 1 élève arbitre qui fait respecter les règles essentielles pour un niveau débutant : marcher, reprise de dribble et la règle du non-contact en défense. <p>Pour faciliter le relevé d'informations, disposer la tablette sur un trépied, sécurisé par un espace délimité par des coupelles (cf: capsule vidéo ci-dessous). La mise en place d'un commentateur qui raconte le match avec des critères très simples permet un relevé fiable et simple ; son rôle est indispensable.</p> <p>Il est demandé au commentateur d'annoncer à l'observateur avec tablette, l'accès ou non à la zone favorable de marque et de préciser : points bonus, tirs tentés, tirs marqués, et pertes de balle.</p>	<p>Dans l'idéal une tablette par terrain, soit 1 tablette pour 9 élèves.</p> <p>Les élèves observateurs manipulent la tablette avec l'aide du commentateur.</p> <p>Sur l'application, le score du match et le score bonus indiqués en direct, ainsi que la page des résultats en fin de match, permettent à l'élève et à l'enseignant, de vérifier le niveau obtenu.</p> <p>Un niveau est obtenu par rapport à l'atteinte de l'objet d'enseignement choisi : ici accéder régulièrement à la zone favorable de marque.</p>	<table border="1"> <tr> <td style="text-align: center;">Degré 1</td> <td style="text-align: center;">Inférieur ou égal à 200 points</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Degré 2</td> <td style="text-align: center;">De 202 à 500 points</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Degré 3</td> <td style="text-align: center;">De 502 à 1000 points</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Degré 4</td> <td style="text-align: center;">> 1000 points</td> </tr> </table>	Degré 1	Inférieur ou égal à 200 points	Degré 2	De 202 à 500 points	Degré 3	De 502 à 1000 points	Degré 4	> 1000 points
		Degré 1	Inférieur ou égal à 200 points									
		Degré 2	De 202 à 500 points									
		Degré 3	De 502 à 1000 points									
		Degré 4	> 1000 points									

Configuration d'iPTB :

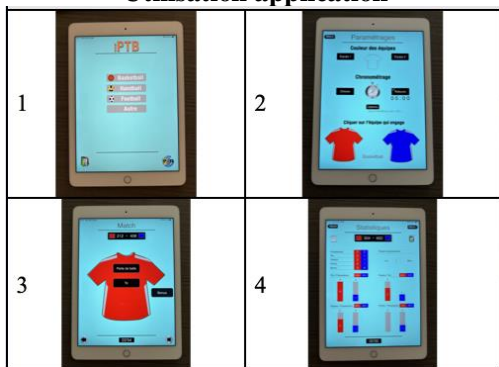
Pour chaque match, indiquer respectivement le sport pratiqué, les couleurs des équipes qui s'affrontent, le temps de jeu (privilégier le compte à rebours de 5 minutes), et inscrire votre option « **point bonus** » : accès à la zone favorable de marque. Mettre ce bonus à 100 points pour reconnaître facilement, dans le score parlant, l'atteinte de l'objet d'enseignement prioritaire (critère de réussite immédiate).

A la fin du match, à la lecture des résultats, **l'enseignant doit préciser les éléments à regarder parmi les nombreux résultats (statistiques) que propose l'application.** Se centrer alors uniquement sur le score normal (score de performance : nombre de paniers marqués), et le score parlant (score de maîtrise : nombre de points bonus marqués).

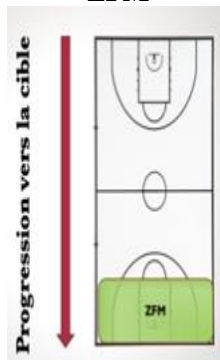
L'enseignant dégagé de la tâche d'organisation, circule vers les différents terrains pour aider à l'arbitrage, donner des courts feedbacks descriptifs pendant l'action et guide les élèves dans la co-lecture des résultats. De plus, l'enseignant oriente les élèves sur leur co-évaluation à travers des feedbacks interrogatifs, pour que ces derniers puissent choisir leur atelier de besoin prioritaire.

ILLUSTRATION

Utilisation application



ZFM



Outils de co-évaluation et ciblage des besoins

Basket ball - Fiche auto-évaluation Bercé

Niveau de la division (1, 2 ou 3) : _____

Nom de mon Club :		Nom du club adverse :	
Joueur/trause 1 :	Joueur/trause 2 :	Joueur/trause 1 :	Joueur/trause 2 :

Niveau de maîtrise	Score normal (Performance)	Score maîtrisé (Maîtrise)	Score expert (Maîtrise)	Score maître (Maîtrise)
Score normal	0 - 200 points	200 - 400 points	400 - 1000 points	> 1000 points
Points attribués au club	Défaite Victoire	Défaite Victoire	Défaite Victoire	Défaite Victoire
	1pt 2 pts 3 pts 4 pts	5 pts 6 pts 7 pts 8 pts	9 pts 10 pts	

Grâce à notre analyse de notre score, notre besoin prioritaire à travailler est :

Beau jeu	Beau jeu	Beau jeu	Beau jeu
Beau jeu	Beau jeu	Beau jeu	Beau jeu
Constat	De mon jeu, je suis fier de...	De mon jeu, je suis fier de...	De mon jeu, je suis fier de...
Statistique	Points à 10	Le Plus de points	Le Plus de points
Statistique	Points à 10	Le Plus de points	Le Plus de points
Statistique	Points à 10	Le Plus de points	Le Plus de points

Rôle des élèves

Basketteur/euse :

- Prendre en compte (sur la tablette) les relevés des 2 scores pour évaluer son degré de maîtrise dans l'objet d'enseignement choisi : atteinte ZFM.

Observateur/trice :

- Est attentif aux données transmises par le commentateur pour noter les critères sur l'application iPTB.

Commentateur/trice :

- Est très concentré et attentif pour raconter les événements du match : le relevé des critères doit être précis et simple : couleur équipe qui possède le ballon, annoncer ou non l'atteinte de la ZFM, tirs

- S'inspirer de son score en fin de match pour s'orienter sur un atelier de besoin, afin de progresser dans les apprentissages et d'améliorer ses scores au prochain match.

- Est concentré sur le marquage : tirs tentés, tirs marqués (en point bonus ou non) et/ou sur la perte de balle.
- Analyse le score avec les joueurs observés et le commentateur.

- tentés, tirs marqués et perte de balle.
- Aide l'observateur en cas de besoin, ou d'erreurs sur les relevés.
- Accompagne l'observateur pour analyser le score collectivement en fin de match.

En plus d'aider l'observateur sur le relevé d'informations, le rôle du commentateur nous semble être un rôle essentiel permettant de développer le domaine 5 (coté culturel), du socle commun de connaissances, de compétences et de culture. En effet, le commentateur développe et s'habitue ainsi au vocabulaire spécifique de l'APSA basket-ball et d'autres APSA du CA4.

Évolution possible : relevé de pourcentages – Cycle 4

Organisation générale

Objet d'enseignement : trouver un partenaire en position favorable de tir capable de marquer des paniers.

Système de clubs, groupes homogènes en leur sein et hétérogènes entre eux.

Matches en 3x3 sur 2x5 minutes sur petit terrain (14 *12m). 3 équipes/ terrain : 2 équipes qui s'affrontent et 1 équipes qui tiennent les rôles sociaux avec : 1 observateur avec tablette, 1 arbitre, et 1 commentateur.

A la lecture des résultats sur l'application (pourcentages), cibler les lignes suivantes :

- ◆ % Tirs/possessions = position favorable de tir.
- ◆ % Paniers/tirs = réussite aux tirs

Illustration



Critères de réussite

Pour chaque critère évalué :

Degré 1	0% – 20%
Degré 2	21% à 49%
Degré 3	50%-79%
Degré 4	> 80%

Autre(s) ressource(s) :



Tutoriel IPTB

