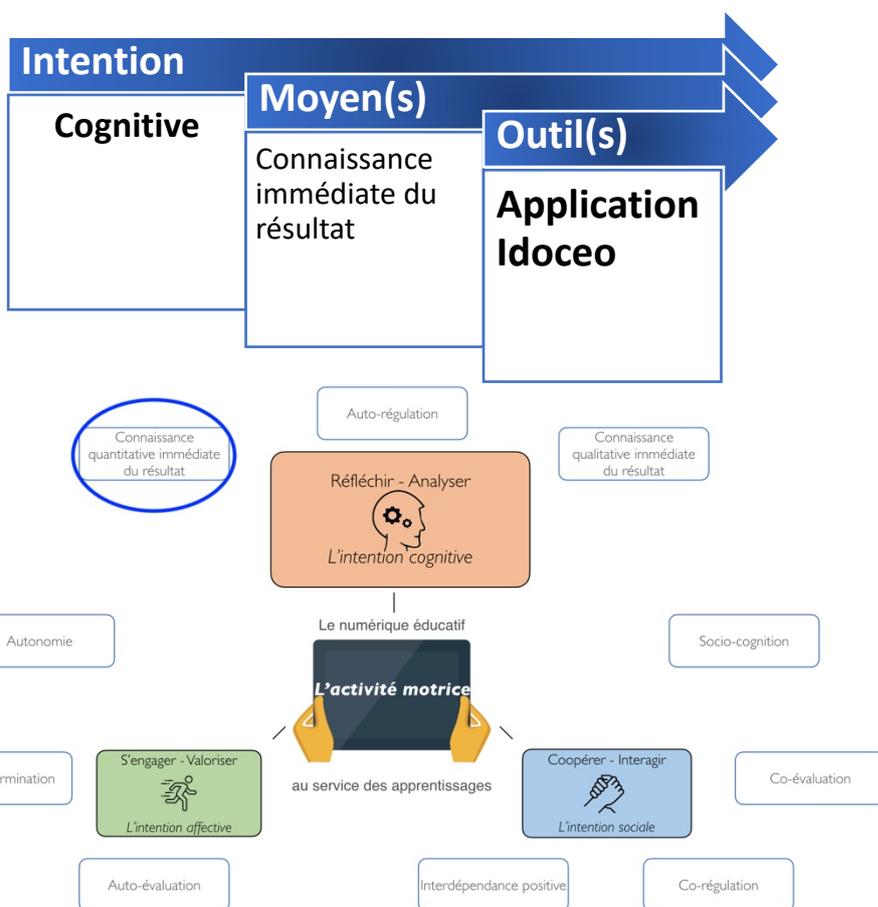


Scénario pédagogique enrichi par le numérique

Idoceo pour suivre ses apprentissages en TT

	APSA Support	CA	 vidéo
	Tennis de table	4	
	Contexte / axe de transformation envisagé		
	6 ^{ème} / Passer à un élève qui sait d'où il part, où il est et où il va.		



Étayage scientifique

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. »

	Niveau D'expertise	Plateforme(s)		
	★☆☆ Enseignant			
	★☆☆ Élève			
Tablette	1	Connexion wifi		

Programmes	Ordinateur portable			Trépied						
	Vidéoprojecteur		1	Caméra						
	Cardiofréquencemètre			Autres :						
	COLLEGE			LYCEE						
	Objectifs Généraux (en lien avec les domaines du socle) priorisés			Objectifs Généraux priorisés						
	<input type="checkbox"/> Cycle 3 <input checked="" 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									
	<ul style="list-style-type: none"> Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur <p>Utiliser au mieux ses ressources physiques et de motricité pour gagner en efficacité dans une situation d'opposition donnée et répondre aux contraintes de l'affrontement</p> <p>Se mettre au service de l'autre pour lui permettre de progresser.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficience. 									

Le scénario pédagogique enrichi par le numérique	Compétence attendue contextualisée (motrice méthodologique sociale)	
	Dans un match de tennis de table tout en coup droit, jouer sur la direction et la vitesse de la balle pour faire basculer le rapport de force en sa faveur. Arbitrer et observer son camarade.	
	ORGANISATION	
	Temporalité : <input checked="" type="checkbox"/> Situation <input type="checkbox"/> Leçon <input type="checkbox"/> Séquence <input type="checkbox"/> Cycle	
	Générale	Numérique
	<p>Les élèves sont répartis par groupes de niveau homogène. Ils passent à tour de rôle sur 4 ateliers où les élèves jouent tout le temps en coup droit :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Smash : réussir 10 smash contre le mur - Mur : réaliser le maximum d'échange en jouant avec la moitié de table opposée relevée - Echanges : réaliser le maximum d'échange en moins de 30 secondes - Matches : gagner une rencontre de 2' ou je gagne 10 pts dès que l'adversaire ne touche pas la balle. <p>Dans chaque atelier le résultat chiffré leur permet d'identifier leur niveau de maîtrise atteint.</p> <p>Dès qu'ils ont atteint le niveau très bonne maîtrise, de nouvelles contraintes s'ajoutent dans le même atelier.</p>	<p>L'enseignant met à disposition une tablette équipée d'Idoceo et la projette via un vidéo-projecteur.</p> <p>Dès qu'un élève a fini un atelier il vient noter son meilleur résultat.</p> <p>La couleur de son résultat lui indique son niveau de maîtrise. Il peut retenter tant que l'enseignant n'a pas sifflé la rotation.</p> <p>L'objectif est de voir sa ligne se remplir de cases bleues (très bonne maîtrise) au fil des leçons</p>

**Critères de réussite
(Niveau de maîtrise)**

Degré 1	Aucune case bleue
Degré 2	1 case bleue
Degré 3	2 cases bleues
Degré 4	3 cases bleues

Rôles des élèves

Joueur : je réalise les différents ateliers pour progresser et acquérir des techniques plus efficaces pour gagner la rencontre en coup droit

Arbitre : je comptabilise les points de validation de mes partenaires dans les différents ateliers

Sparring partner : j'aide mon partenaire en jouant avec lui

ILLUSTRATIONS



Maîtrise 19/12				
	Smash	Matchs	Mur	Échange en 30"
	12/12	12/12	12/12	12/12
	0/10	0-2	0-50	0-60
1	3.90	7	0	4
2	7.90		1	26
3	3.70		1	12
AND	0.60	0		2
5	5.68	7		5
6	9.98		1	50
7	5.90		2	9
8	8.80	7	1	
E Léo	9.98		1	50
10	11.34	10	1	
11	11.18	10	1	
12	6.38	7	0	
Andy	14.00	8	2	50
14	7.00		1	17
15	4.94	7		4
16	2.54		0	3
17	5.58	4		19
me	4.54	7		0
19	11.88	8	2	
20				
21	0.30		0	3
22				
Jazz	7.84	8	0	
24	10.18	8	1	
25				
26	5.24		0	34
ndre	3.32	2		3
6.78
Moyenne				

Points de vigilance

Le passage sur la tablette doit être organisé pour éviter les files d'attente. L'élève vient quand il n'a pas de rôle précis.

Autre(s) ressource(s) :