











Scénario Pédagogique Enrichi par le Numérique

Dévolution et connaissances immédiate du résultat en Volley-ball - Cycle 4

	APSA Support	CA	 Lien EPS Montpellier
	Volley-ball	4	

 Intentions		Plus-values Enseignant/Élève
		<p>Socio-cognition : En fonction de leur trinôme, les élèves choisissent une modalité de pratique définit pour un match.</p> <p>Connaissance du résultat immédiate : L'application Numbers permet de calculer automatiquement le super bingo, et le niveau de maîtrise atteint en fin de tournoi.</p> <p>Dévolution : Gestion du tournoi en autonomie par les élèves.</p>

 Besoins	Niveau d'expertise	Plateforme(s)			Application(s) utilisée(s)	
	★ Enseignant	 Android	 IOS	 WINDOWS	 Numbers	
	★ Élève	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
	<input checked="" type="checkbox"/> Matériel nécessaire / <input type="checkbox"/> Matériel facultatif / (n) Nombre					
	6	Tablettes (une par terrain)				Connexion wifi
		Ordinateur portable				Trépied
	Vidéoprojecteur				Caméra	
	Cardiofréquencemètre				Autres :	

 Programmes	COLLEGE					LYCEE				
	Objectifs Généraux (en lien avec les domaines du socle) priorités					Objectifs Généraux priorités				
	<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"> - Adapter son engagement en fonction du rapport de force. - Observer et co-arbitrer. - Accepter le résultat et savoir l'analyser. 										

Objectifs pour l'enseignant**But pour l'élève**

Amener les élèves à coopérer pour construire une attaque efficace pour gagner la rencontre.

Être capable de gérer un tournoi et faire des choix au regard de ses capacités et ceux de ses adversaires.

Gagner les matchs avec la manière (marquer le maximum de points bonus).
Faire des choix en équipe pour progresser.
Arbitrer et aider ses camarades.

ORGANISATION Générale

Choix didactiques inspirés des propositions de J. Metzler « *Volley-ball : supprimer les conduites statiques* » Revue « *Enseigner l'EPS* » 2017.

Classe de 4ème

Gestion des groupes : niveau homogène

- 7 élèves : Match en 3/3.
- 5 élèves : Match 2/2.

Déroulement des matchs au sein d'un même groupe :

- Match en 15 pts.
- Les élèves changent d'équipe (binôme ou trinôme) à la fin de chaque match.
- Service : en passe haute à 10 doigts, derrière la ligne de plots situés à 4,5m du filet.

Arbitrage :

- L'application Numbers nomme automatiquement l'élève arbitre à chaque match.
- Gestion des scores sur la tablette (Numbers).
- Il est noté par ses camarades en fin de match :

1 pt : Je suis distrait et/ou me laisse guider dans le rôle d'arbitre.

2 pts : J'ai besoin d'aide pour remplir la tablette, je fais des erreurs d'arbitrage.

3 pts : Je remplis correctement la tablette, j'annonce les scores sans erreur.

4 pts : Je remplis correctement la tablette, j'annonce les scores sans erreur, je suis de bon conseil.

Au début du match, chaque équipe choisit une modalité de pratique en fonction de ses capacités :

- **R1 :** Blocage en première touche de balle seulement.
- **R2 :** Blocage sur la deuxième touche de balle seulement.
- **R3 :** Aucun blocage.

Points Bonus : 2pts

- Validés si « point direct ».
- ou « indirect » (Ballon touché non renvoyé uniquement par le receptriceur).

Super Bingo :

- 3 « points bonus » obtenus dans le match.

Classement :

- Réalisé au regard des points obtenus lors des matchs en corrélation avec la modalité de pratique choisie.
- Validation des degrés de maîtrises des compétences en fin de tournoi.

Défaite sans super bingo	1 pt
Défaite avec super bingo	2 pts
Victoire sans super bingo	3 pts
R1 + Victoire + Super Bingo	4 pts
R2 + Victoire + Super Bingo	5 pts
R3 + Victoire + Super Bingo	6 pts

Organisation Numérique**Critères de réussite
(Degrés de maîtrise)**

L'application Numbers :

- Constitue automatiquement les trinômes pour chaque match.
- Propose de choisir une des 3 modalités de pratique.
- Nomme automatiquement l'élève arbitre à chaque match.
- Gestion des scores.
- Des points bonus.

Fin de tournoi :

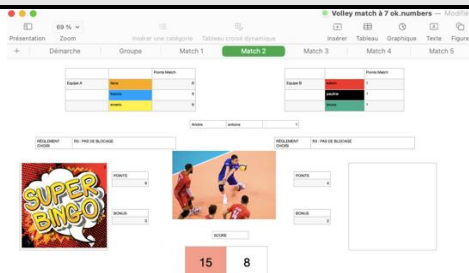
- Chaque élève prend connaissance de son bilan grâce à l'application Numbers.
- Selon le niveau de maîtrise atteint l'enseignant propose des situations d'apprentissage adaptées.

Pour aller plus loin :

- Une tablette avec Vidéo Delay permet d'observer les situations d'apprentissage.
- Et de valider un niveau de maîtrise.

Dégré 1	- de 10pts
Dégré 2	+ de 10pts
Dégré 3	+ de 20pts
Dégré 4	+ de 28pts

ILLUSTRATION



Noms	Volleys réussis	Volleys réussis en 3 touches	Volleys réussis en 2 touches	Volleys réussis en 1 touche	Points	Crédits	Montage	Total des points	Niveau de maîtrise
francis	6	0	0	0	5	3	14	14	Maîtrise fragile
emeric	6	0	0	0	5	1	12	12	Maîtrise fragile
edwin	0	0	0	0	6	1	7	7	Maîtrise fragile
pauline	0	0	0	3	0	5	1	9	Maîtrise fragile
bruno	0	0	0	3	0	5	1	9	Maîtrise fragile
antoine	0	0	0	3	0	5	1	9	Maîtrise fragile
lana	6	0	0	0	5	1	12	12	Maîtrise fragile

Rôle des élèves

Joueur

- L'élève s'organise avec son ou ses coéquipier(s) pour choisir une modalité de pratique adaptée afin de multiplier les attaques en 3 touches de balle.
- Maîtriser la passe haute prioritairement.

Arbitre / Coach

- Annoncer les scores à haute voix.
- S'assurer du respect des règles et la validation des points, bonus.
- Peut participer au choix de la modalité de pratique pour atteindre le maximum de points bonus.

Autre(s) ressource(s) :



[Lien tuto](#)