

Thématique TraAM :	Mise en activité des élèves par l'évaluation formative	
Niveau d'accessibilité :		Contact : christine.Jan-kieffer@ac-nancy-metz.fr Yann.Robischung@ac-nancy-metz.fr

1. Temps de la contextualisation

Vidéo 1 : la contextualisation : Quoi ? Quand ? Pourquoi ?

Les images de l'installation en fond, durée : 1 minute

1. Quoi ?

COLLÈGE :

Thème du scénario :	L'outil numérique au service des apprentissages Mise en activité des élèves en volley-ball : du renvoi direct individuel à la construction collective Un exemple d'utilisation de la tablette lors de l'évaluation formative
Cycle d'enseignement :	Module 1 cycle 4
Champ d'apprentissage :	Champ d'apprentissage n°4 : Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel
Activité/APSA :	Volley-ball
Niveau de classe :	5 ^{ème}

Profil des élèves de la classe :

Il s'agit d'élèves, plutôt actifs et qui s'engagent volontiers dans les situations proposées. Ils ont tous le même vécu d'un module de jeux collectifs pré-sportif en classe de 6^{ème}, mais certains d'entre eux ont plus de facilité que d'autres. Ils ont déjà tous utilisé des outils numériques dans d'autres matières et savent donc s'en servir.

2. Quand ?

Moment du module d'enseignement (collège)	Module 1 du cycle 4
Ce qui a été travaillé avant	<p>Durant les premières leçons, différentes routines de fonctionnement ont été mises en place :</p> <ul style="list-style-type: none"> • D'un point de vue collectif, nous avons construit des habitudes de placement sous la balle et de déplacement de la zone arrière vers la zone avant pour amener les élèves en situation favorable de marque pour réaliser des actions décisives et faire basculer le rapport de force en faveur de son équipe (attendus de fin de cycle). Ce fonctionnement permet une mise en activité de tous les élèves quel que soit leur niveau favorisant la dynamique collective et la coopération. Ils sont ainsi en réussite, et à terme finissent par intégrer des situations de matches. • En parallèle, ils ont vécu des situations d'apprentissages leur permettant de résoudre des problèmes techniques individuels de toucher de balle et donc d'acquérir une motricité adaptée à la problématique qu'ils rencontreront en situation de jeu. • Et enfin, l'introduction guidée de la tablette, utilisée ici comme outil de capture d'image sera une aide à l'analyse objective. Celle-ci sera évidemment assistée par l'enseignant afin de constater et faire constater, comme nous allons le voir dans la suite de la présentation.
Ce qu'il reste à apprendre	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Adapter ses choix stratégiques de positionnement ➤ Créer un système de communication à deux pour générer de la certitude entre partenaires ➤ Savoir se repérer sur la zone avant et la zone arrière ➤ Affiner sa motricité spécifique à l'activité ➤ Rester dans les mêmes habitudes de construction de jeu quelle que soit la gestuelle utilisée (frappe haute, introduction de la manchette, trajectoire tendue, tombante) et / ou le temps laissé pour construire ➤ Conserver le même niveau de compétence sans utiliser les aménagements proposés par l'enseignant.

Leçon N° :

Dans les leçons n°4 et/ou n°5

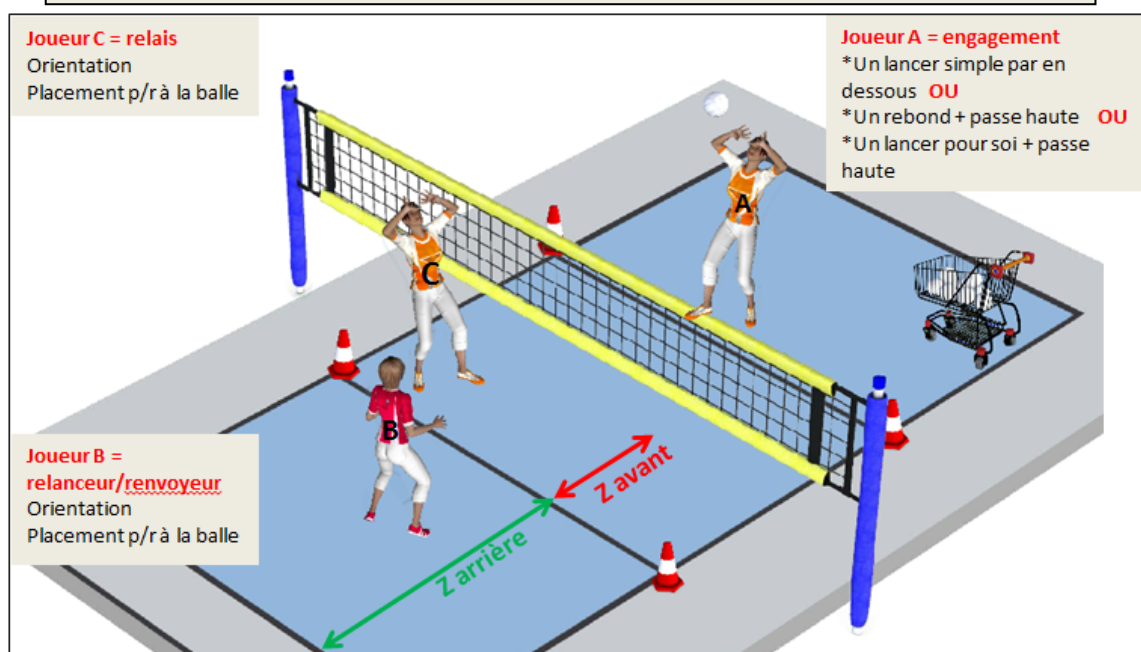
Il nous semble pertinent d'introduire l'utilisation de la tablette afin que l'élève prenne conscience de son niveau d'efficacité individuelle et mesure l'impact de celle-ci dans l'efficacité collective.

Pour cela, nous proposons aux élèves un double protocole d'observation où l'analyse de l'image grâce à l'outil tablette est confortée par une fiche papier plus traditionnelle. (Cf à la fin du document).

Dans cette situation le joueur A engage la balle soit par un lancer par le bas soit par un rebond suivi d'une passe ou tout simplement en passe haute. La balle sera envoyée en zone arrière sur B, qui remettra la balle à C en zone avant, B viendra se placer en zone avant qui correspond ici à son espace favorable de marque, pour être dans les meilleures dispositions afin de renvoyer la balle dans le terrain adverse.

Nous avons choisi, cette situation de référence pour introduire l'utilisation de la tablette afin que les élèves obtiennent un feed-back immédiat sur leurs propres actions. L'objectif étant d'en faire progressivement une routine réinvestissable en match. Différentes adaptations telles que le blocage de la balle en position haute pour aller vers la passe haute ou le contrôle avec rebond suivi d'une passe haute, sont possibles en fonction des **niveaux** de compétence de chacun.

Schéma de la situation de référence



Quand dans la leçon ?

Lors d'une évaluation formative faisant suite à une phase d'échauffement sous forme de routines individuelles et collectives.

Ce que les élèves savent faire :

- Se placer sous la balle
- Faire un renvoi vers l'avant
- Arrêter un ballon

3. Pourquoi ?

Besoins des élèves (les obstacles) :

les élèves devraient transformer un enchaînement d'actions individuelles en une action construite collective dont ils comprennent l'intérêt.

CHOIX Prioritaires au regard des exigences des programmes :

En situation d'opposition réelle et équilibrée

Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe.

Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force.

Être solidaire de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et de l'arbitre.

Observer et co-arbitrer.

Accepter le résultat de la rencontre et savoir l'analyser avec objectivité.

Attendus de fin de cycle collège

Domaine(s) du socle visé(s) :

**Domaine 1
Les langages pour penser et communiquer**

L'éducation physique et sportive à travers le volley-ball apprend à élaborer des systèmes de communication dans et par l'action, à se doter de langages communs pour pouvoir mettre en œuvre des techniques efficaces, prendre des décisions, comprendre l'activité des autres dans le contexte de prestations sportives collectives.

Domaine2 Les méthodes et outils pour apprendre

L'organisation et l'entrainement représentent deux déterminants pour la réussite. L'éducation physique et sportive par l'entrainement, les répétitions, la réduction ou l'augmentation de la complexité des tâches, la concentration, la compréhension de ses erreurs développent des compétences méthodologiques.

2. Temps de la description de la situation pédagogique

4. Comment ?

Description du scénario, de la situation pédagogique

Dans cette situation, le joueur A engage la balle soit par un lancer par le bas soit par un rebond suivi d'une passe ou tout simplement en passe haute.

La balle sera envoyée en zone arrière sur B, qui remettra la balle à C en zone avant, B viendra se placer en zone avant qui correspond ici à son espace favorable de marque, pour être dans les meilleures dispositions afin de renvoyer la balle dans le terrain adverse.

Matériel nécessaire :

- un ballon par groupe de 6,



- des coupelles pour délimiter des zones au sol ou des bandelettes



Une tablette



Outil(s)/

Ressource(s) : une fiche manuscrite d'observation

DU RENVOI DIRECT À LA CONSTRUCTION		L'EFFICACITÉ INDIVIDUELLE AU SERVICE DE L'EFFICACITÉ COLLECTIVE											
<p>Joueur C = relais Orientation Placement p/r à la balle</p>		<p>Joueur A = engagement *Un lancer simple par en dessous OU *Un rebond + passe haute OU *Un lancer pour soi + passe haute</p>	<p>Efficacité collective</p> <table border="1"> <tr> <td>Pas de construction</td> <td>Construction en 3 touches de balle</td> <td>Construction en 3 touches & balle jouée en zone arrière adverse</td> </tr> <tr> <td>-</td> <td>+</td> <td>++</td> </tr> </table>			Pas de construction	Construction en 3 touches de balle	Construction en 3 touches & balle jouée en zone arrière adverse	-	+	++		
Pas de construction	Construction en 3 touches de balle	Construction en 3 touches & balle jouée en zone arrière adverse											
-	+	++											
<p>Joueur C = relanceur/renvoyeur Orientation Placement p/r à la balle</p>			<p>Efficacité individuelle</p> <table border="1"> <tr> <td>Joueur relais</td> <td>Joueur relanceur/renvoyeur</td> </tr> <tr> <td>Placement p/r à la balle</td> <td>Placement p/r à la balle</td> </tr> <tr> <td>Orientation</td> <td>Orientation</td> </tr> <tr> <td>+ ou -</td> <td>+ ou -</td> </tr> </table>			Joueur relais	Joueur relanceur/renvoyeur	Placement p/r à la balle	Placement p/r à la balle	Orientation	Orientation	+ ou -	+ ou -
Joueur relais	Joueur relanceur/renvoyeur												
Placement p/r à la balle	Placement p/r à la balle												
Orientation	Orientation												
+ ou -	+ ou -												

Comment l'élève les utilise-t-il :

- 1 élève filme la situation avec la tablette,
- deux remplissent la fiche manuscrite
- trois élèves font la situation
- les rôles s'inversent.

3. Temps de la régulation

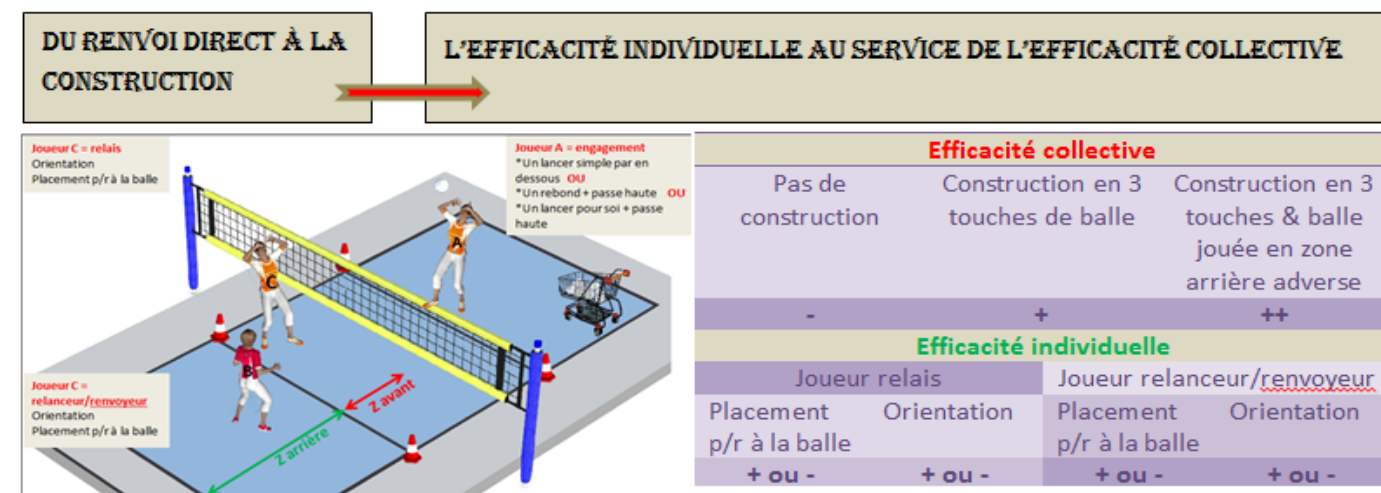
Vidéo 3 : les transformations visibles

Les régulations et les transformations obtenues

Apport(s) des outils-ressources numériques	
Plus-values pour l'élève :	<p>A : Favoriser l'apprentissage par une compréhension et une visualisation simplifiée des problèmes, pour donner du sens à leurs situations d'apprentissage et à leurs progrès.</p> <p>B : Motiver et valoriser le travail des élèves tant dans les rôles moteurs que sociaux</p> <p>C : Dans une activité collective, aider à la compréhension des incidences des actions individuelles sur l'efficacité collective.</p>
Plus-values pour l'enseignant :	<p>A : facilité d'utilisation, une ou deux tablettes se transportent facilement même dans une installation sportive éloignée, la tablette ne restant utilisée qu'à des moments forts du module (évaluation diagnostique/formative, objectivation des progrès et ce qu'il reste à faire). Les enseignants doivent être vigilants de ne pas tomber dans l'utilisation excessive de l'outil tablette comme « miracle pédagogique ».</p> <p>B : la tablette permet en un temps limité l'observation de tous les élèves,</p> <p>C : les nécessaires échanges et communications induits par la tablette légitimer la place de l'EPS dans le socle.</p>
Freins éventuels	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Filmer correctement la situation ➤ Mauvaise utilisation de l'outil numérique (manipulation, perte de temps, démarrage trop long des applications...)

4 Perspectives et prolongements possibles

- Décryptage de la situation par l'utilisation d'applications type [Hudl Technique](#) ou [Coach's Eye](#) (tout en bas de la page du site)
- Filmer le même type de situation en fin de module afin que les élèves puissent visualiser les progrès effectifs.
- Valider en situation de matchs, le nombre d'actions considérées positives, à savoir une construction vers la zone avant ou un renvoi qui partirait de la zone avant (re-contextualisation de la situation de référence) : possible avec différentes applications :
 - type Volley-ball EPS
 - EPS compteur



Joueur A	Joueur B :				Joueur C :
	Efficacité individuelle				Efficacité collective
	A= relais		B= relanceur/renvoyeur		A et B
	Placement	orientation	Placement	orientation	
Action 1					
Action 2					
Action 3					
Action 4					
Action 5					
	A = relanceur/renvoyeur		B = relais		A et B
	Placement	orientation	Placement	orientation	
Action 6					
Action 7					
Action 8					
Action 9					
Action 10					
	Efficacité individuelle				Efficacité collective
	A= relais		C= relanceur/renvoyeur		A et C
	Placement	orientation	Placement	orientation	
Action 1					
Action 2					
Action 3					
Action 4					
Action 5					
	A = relanceur/renvoyeur		C = relais		A et C
	Placement	orientation	Placement	orientation	
Action 6					
Action 7					
Action 8					
Action 9					
Action 10					
	Efficacité individuelle				Efficacité collective
	C= relais		B= relanceur/renvoyeur		C et B
	Placement	orientation	Placement	orientation	
Action 1					
Action 2					
Action 3					
Action 4					
Action 5					
	C = relanceur/renvoyeur		B = relais		C et B
	Placement	orientation	Placement	orientation	
Action 6					
Action 7					
Action 8					
Action 9					
Action 10					