



# Cadre expérimental en EPS

## TraAM 2022-2023

Bourthoumieu Sébastien, professeur d'EPS  
Interlocuteur Académique au Numérique EPS  
Collège Marais poitevin, Benet (85)

### Expérimentation du Process Gain EPS au cours d'une séquence d'Ultimate avec une classe de 6ème

#### ENJEUX développés dans le cadre de l'expérimentation :

- Enjeu non moteur : Apprécier objectivement, individuellement et collectivement sa connaissance des règles ainsi que sa capacité à les respecter et à les faire respecter, sereinement. Faire vivre « l'esprit du jeu » lors du Huddle (« Ronde ») de chaque fin de rencontre par Clubs en Ultimate
- Enjeu moteur : Identifier les règles d'actions et les combiner, pour offrir une réelle solution au porteur de balle (PB) de faire progresser le disque sinon de le conserver (le non porteur de Balle, NPB).

#### Ce qui est recherché, mis en valeurs :

- Mettre en relation les actions de combiner de grandes variations de vitesses (y compris vitesse nulle), de directions et se rendre disponible, le plus souvent, en avant du PB.
- Induire des prises de paroles ordonnées des choix concertés par un fonctionnement par Club, un classement « Fairplay » et une interdépendance des résultats.
- Faciliter pour les élèves comme pour l'enseignant des calculs parfois fastidieux, limiter les erreurs, offrir un point d'étape individuel et collectif aux cours de la séquence afin de permettre à tous, de se concentrer sur les enjeux de la forme de pratique proposée :

#### Forme de pratique :

En coopération au sein d'un club, mener un projet d'entraînement menant à remporter les différentes rencontres (franchir en 12 possessions et un nombre défini de jokers, la plus grande distance possible au travers de 3 zones de 5 mètres + l'en-but), selon des stratégies établies au regard de ses ressources (se démarquer dans l'espace profond NPB, maîtriser pied de pivot, coup droit, revers) et celles de ses partenaires et adversaires. Contribuer à faire vivre l'esprit du jeu et à la réussite de ses partenaires d'équipe, de club.

#### Proposition des modalités de pratiques :

##### ➤ Contexte d'intervention :

- Priorité de l'établissement retenue : Développer une insertion citoyenne par l'ouverture culturelle et sportive (Axe n°3)
- Classe, élèves : 23 élèves de 6èmes
- Axes du projet pédagogique en lien avec les domaines du Socle Commun :

##### ○ Les méthodes et outils pour apprendre : D2

Apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son activité de celles des autres. Le retour réflexif sur l'action est limité et se révèle l'affaire des mêmes élèves souvent des dynamiques à l'oral (Domaine 2 du S4C)

##### ○ La formation de la personne et du citoyen : D3 - Assumer des rôles sociaux -

Les relations entre élèves sont globalement bonnes mais deviennent conflictuelles lors des travaux de

groupes, quand les groupes ne sont pas forcément affinitaires ou lorsqu'ils sont mixtes. De fait, les différences et les erreurs des camarades ne sont pas toujours bien acceptées car la recherche de performance a tendance à prendre le dessus surtout chez les garçons.

Dans ce cadre les élèves peuvent se montrer particulièrement critiques les uns envers les autres.

➤ Matériel numérique à disposition :

- 4 tablettes avec aucune connexion internet

➤ Organisation de la classe : Séquence longue de 12 leçons

Quatre équipes issues de deux clubs se rencontrent sur deux terrains de 15x15 mètres auxquels sont ajoutés deux en-but de 2,5 mètres de profondeur. Les deux autres équipes de 3 à 4 élèves observent leurs camarades, la progression du disque sur 12 possessions et comptabilisent les jokers utilisés (pouvoirs d'agir). Le nombre de ces derniers est choisi par les joueurs avant la rencontre en concertation avec l'enseignant qui fixe néanmoins un plafond qui a vocation à diminuer au cours de la séquence. Un joker peut permettre de jouer sur une possession à 3 contre 2 voire à 3 contre 1 ou encore de récupérer le disque après qu'il soit tombé (à l'endroit où la dernière passe a été effectuée).

**Résultats :**

Opportunités :	Forces :
- Possibilités de réaliser un ou des points d'étapes individuels et collectifs (par club, équipe et individuel) au cours de la séquence en ce qui concerne les deux enjeux (non moteur et moteur) de la séquence.	- Intérêt manifeste de l'outil pour les élèves - Calculs justes et mis en valeurs, notamment de la distance parcourue au terme de 12 possessions - Traitement automatique des données quelles que soient les compositions d'équipes au sein des clubs puisque fléchées par les noms et prénoms exacts.
Faiblesse :	Point de vigilance :
- Juste la gestion courante du matériel informatique comme la charge des tablettes...	- Fixer un temps suffisant pour les échanges à l'issue des rencontres pour permettre des retours les plus sereins possibles

➤ **Indicateurs de progrès :**

- Le nombre de jokers (fixé en concertation avec l'enseignant)
- Le nombre de mètres atteints en 12 possessions individuellement, par équipe et par Club
- Le niveau lié à l'esprit du jeu individuel, par équipe et par Club
- Evolution des différentes règles pour faciliter les échanges en fin de rencontre : désigner un seul rapporteur pour chacune des équipes, seuls les adversaires directs effectuent le retour en ce qui les concerne, avoir le disque en main pour prendre la parole, ne pas interrompre, préférer questionner précisément plutôt que d'affirmer une position, ...



Observation à partir des applications Ultimate Gain

Cliquez sur l'icône ci-dessous pour lancer la vidéo :



Vidéo : remontées des données pour opérer un point d'étape, une évaluation, ...

**Conclusion** : Plus-value sur les apprentissages des élèves

Une prise de conscience par les élèves est constatée sur le fait que les groupes hétérogènes peuvent permettre au club et à tous de progresser.

Le point d'étape réalisé à mi-séquence a eu pour impact une plus grande implication lors des différentes situations d'apprentissages. En toute fin de séquence et en début de leçon, les choix d'organisation et de situations leurs ont été dévolus.

Pour tous, l'ensemble des statistiques individuelles et collectives ont progressé, ce qui illustre une plus grande capacité à se rendre disponible (NPB).

Les élèves ont réellement fait vivre l'esprit du jeu sur la fin de la séquence ce qui a procuré un sentiment de maîtrise plus qu'agréable. Les échanges ont été plus sereins et argumentés.