

Cadre expérimental en EPS

TraAM 2024-2025

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

Handball : projet de jeu, statistiques, conseils, club, tutorat **Séquence de Handball à 4 avec une classe de 5ème**

Applications personnalisables et modifiables à volonté ([Gain EPS](#)). Avec ou sans connexion internet !
Utilisation de [Nuage](#) pour synchroniser les applications élèves sur les différents appareils (quel que soit l'OS).

ENJEUX développés dans le cadre de l'expérimentation :

- Enjeux non moteurs : Vivre et faire vivre en équipes issues de deux clubs au sein de la classe à la fois des rencontres et des situations d'apprentissages. Apprécier ensemble, objectivement, nos forces et faiblesses pour tous progresser et atteindre ensemble le plus haut niveau de jeu au sein du club.
- Enjeux moteurs : Jouer en mouvement que l'on soit porteur de balle (PB) ou non porteur (NPB). S'organiser et choisir entre progresser dans l'axe ou par les côtés en fonction du rapport de force et des situations.

Ce qui est recherché, mis en valeurs :

- Pour le PB : « courir, attraper, courir » c'est-à-dire être en mouvement pour pouvoir faire le meilleur choix entre passer, dribbler ou tirer en suspension selon la situation.
- Pour le NPB : varier vitesses et directions (« en grand ») pour se rendre disponible dans l'axe ou sur les côtés du terrain et le plus souvent possible orienté vers la cible.
- Se projeter en fonction de nos forces et faiblesses, de nos adversaires. Se mettre en projet autour de deux préoccupations : « porter le danger », % de situations favorables de tirs et l'efficacité au tir, % de buts.
- Progresser ensemble par l'appropriation des contenus entre pairs : fonctionnement par club, mise en place d'un système de tutorat (binômes au sein des clubs) et une interdépendance des résultats quelles que soient les équipes ou groupes formés lors des rencontres ou des situations d'apprentissages (homogènes / hétérogènes).
- Faciliter pour les élèves comme pour l'enseignant des calculs parfois fastidieux (pourcentages), limiter les erreurs, offrir des « feedbacks » immédiats, des points d'étapes individuels et collectifs, des conseils aux cours de la séquence afin de permettre à tous, de se concentrer sur les enjeux de la forme de pratique proposée :

« En coopération au sein d'un club, mener un projet d'entraînement pour un gain de performance individuel et collectif dans lequel le jeu en mouvement qu'il soit direct ou indirect est organisé. Contribuer à la progression de ses partenaires de club et faire vivre règles et règlements du Hand à 4 ».

Contexte d'intervention :

- Priorité de l'établissement retenue :
Développer une insertion citoyenne par l'ouverture culturelle et sportive (Axe n°3)
- Classe, élèves :
28 élèves de 5èmes
- Axes du projet pédagogique :
 - Les méthodes et outils pour apprendre.
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.
Assumer des rôles sociaux (Domaine 3 du S4C)
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 autres 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 :
3 tablettes & Aucune connexion internet
- Organisation de la classe :
Séquence longue de 10 leçons de 2 heures.

Deux clubs sont constitués par l'enseignant en tout début de séquence. Un système de tutorat est mis en place. Lors des leçons, que ce soit pour des situations d'apprentissages ou des rencontres interclubs, des équipes, des groupes homogènes ou hétérogènes sont demandés de sorte que tous travaillent ensemble.

L'application « Handball Indiv » est utilisée deux fois au cours de la séquence. Lors des toutes premières leçons elle permet d'apprécier individuellement sa capacité à jouer en mouvement que l'on soit PB ou NPB et de constituer des binômes tuteur-tutoré pertinents. En fin de séquence un tableau comparatif des progrès individuels de chacun est proposé.

L'application Gribouillis'EPS est utilisée une à deux fois pour prendre conscience de l'impact d'un jeu indirect sur la conservation de la balle mais aussi sur la capacité à porter le danger.

L'application « Sports collectifs Observ » est utilisée tout au long de la séquence lors des rencontres interclubs afin de mesurer l'atteinte ou non des objectifs que l'on s'est fixés et modifier ou non son projet de jeu. Quelles que soient les équipes formées toutes les données y compris d'arbitrage sont remontées automatiquement pour l'enseignant sous la forme d'un tableau avec un élève par ligne.

Trois tablettes et trois applications sont utilisées sans connexion internet lors des rencontres :

- L'application **Sports collectifs deux équipes Observation** ([ici en vidéo](#)) pour apprécier « notre » projet de jeu immédiatement à l'issue d'une rencontre et, se voir proposer des conseils ([lien de téléchargement](#))

- L'application **Handball Observation individuelle** ([ici en vidéo](#)) pour apprécier son niveau de jeu, sa progression) ([lien de téléchargement](#))

Ces deux applications sont entièrement paramétrables afin de répondre à vos attentes, vos contenus. Elles peuvent être utilisées quel que soit le « sport collectif » support de votre séquence. Ce sont des applications **GAIN EPS** qui vous offrent un traitement automatique des données, quelles que soient les compositions d'équipes (puisque fléchées par les noms et prénoms exacts de vos élèves) sans nécessité d'ouvrir les applications.

- [Gribouillis'EPS](#) d'EPSOFT pour l'analyse des trajectoires pour chaque possession de balle de deux équipes et aider à la définition d'un projet de jeu collectif.

Résultats :

Opportunités :	Forces :
<ul style="list-style-type: none">- Possibilités de réaliser un ou des points d'étapes individuels et collectifs au cours de la séquence en ce qui concerne les enjeux non moteurs et moteurs de la séquence.- Utilisation d'applications hors connexion internet et remontée des données automatiques.	<ul style="list-style-type: none">- Intérêt manifeste des outils pour les élèves- Calculs automatique et mise en valeur notamment de l'atteinte ou non des objectifs que l'on s'est fixés (projet de jeu)- Traitement automatique des données quelles que soient les compositions d'équipes (puisque fléchées par les noms et prénoms exacts).- L'utilisation de Nuage facilite le déploiement et la récupération des données (synchronisation)
Faiblesse :	Point de vigilance :
Juste la gestion courante du matériel informatique comme la charge des tablettes...	<ul style="list-style-type: none">- Fixer un temps suffisant pour les échanges à l'issue des différentes rencontres et observations pour permettre des retours les plus riches possibles.

- Indicateurs de progrès

Niveau de jeu, statistiques individuelles et progression grâce à l'application **Handball Individuel observation**. Deux points d'étapes sont effectués au cours de la séquence (photographies individuelles et collectives, comparaison).

Projet de jeu et statistiques à la fois collectives et individuelles quelles que soient les équipes formées car fléchées par les noms à partir de l'application **Sports collectifs deux équipes observation**, utilisée lors de chaque rencontre interclubs. Outre les statistiques et conseils immédiatement exploitables pour apprécier, valider, modifier les projets de jeu destinés directement aux élèves (interdépendance des résultats), l'enseignant récupère l'ensemble des données pour chaque club, chaque équipe mais aussi pour chaque élève sous la forme d'un tableau synthétique sans avoir à ouvrir chacune des applications élèves.

Gain EPS

Applications à télécharger :

- [Sports collectifs deux équipes Observation](#) > [en vidéo ici](#)
- [Handball Observation individuelle](#) > [en vidéo ici](#)

Conclusion :

> Plus-value sur les apprentissages des élèves :

Les applications au-delà d'offrir un retour immédiat et une façon simple pour l'enseignant de pouvoir offrir une vue des progressions à la fois individuelles et collectives (club) de ses élèves et ce quels que soient les équipes ou groupes formés. Les tableaux, statistiques chiffrées et visuelles (couleurs, diagramme), les conseils immédiats ont permis aux élèves de prendre conscience que les progrès de tous, des binômes, du club, étaient importants (interdépendance des résultats). Les points d'étapes individuels réalisés ont eu pour impact une plus grande implication lors des différentes situations d'apprentissages. Ainsi, en toute fin de séquence et en début de leçon, les choix d'organisation, de groupements et de situations leurs ont été dévolus.

> Plus-value pour l'enseignant :

L'utilisation de Nuage, le passage de la conception à l'application élève par « un simple clic » (nouveau 2024 des applications Gain EPS), le fonctionnement hors connexion et la remontée automatique des données ont permis à l'enseignant de se libérer au cours de la séquence du temps pour guider de moins et accompagner de plus en plus les élèves dans leurs projets de transformation.

Enfin, ces deux applications comme toutes les autres applications Gain EPS sont « entièrement » paramétrables et personnalisables afin de correspondre à vos attentes.