

USAGE DES TICE EN EPS: VÉRITABLE ENJEU OU EFFET DE MODE ?



Xavier Cerati

Formateur STAPS

Académie d'Aix-Marseille

Yoann Tomaszower

IA-IPR Education Physique et Sportive

Académie de Montpellier

Karine Ouvrard

Enseignante d'EPS

Académie d'Aix-Marseille



Faculté des
Sciences du Sport
Aix-Marseille Université

Vendredi 25 Novembre 2022

Aix-Marseille

DES ÉCRANS EN EPS... QUELS CRÉTINS !

« Ce que nous faisons subir à nos enfants est inexcusable. Jamais sans doute, dans l'histoire de l'humanité, une telle expérience de décérébration n'avait été conduite à aussi grande échelle »

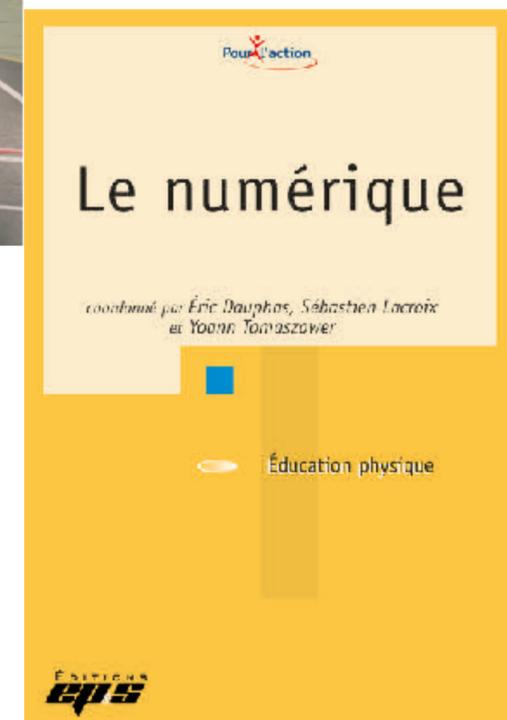
« La fabrique du crétin digital » M.Desmurget (ed. Seuil, 2019)



Plaidoyer pour une posture éducative, responsable, et raisonnée:
entre techno-phobie et techno-euphorie

« Le numérique »

coordonné par E.Dauphas, S.Lacroix, Y.Tomaszower (ed. Pour l'action, 2018)



NUMÉRIQUE ÉDUCATIF: VIGILANCES ET INQUIÉTUDES

La préoccupation du temps d'engagement moteur

Le numérique comme outil constitutif du scénario pédagogique en EPS

Un recueil signifiant et adapté à l'élève



Moi ce que je veux c'est que mes élèves transpirent

Je préfère acheter de nouvelles raquettes que des tablettes !

Et puis si c'est pour qu'ils traînent sur Youtube pendant mes cours

Remplir une fiche est déjà parfois compliqué alors le numérique...



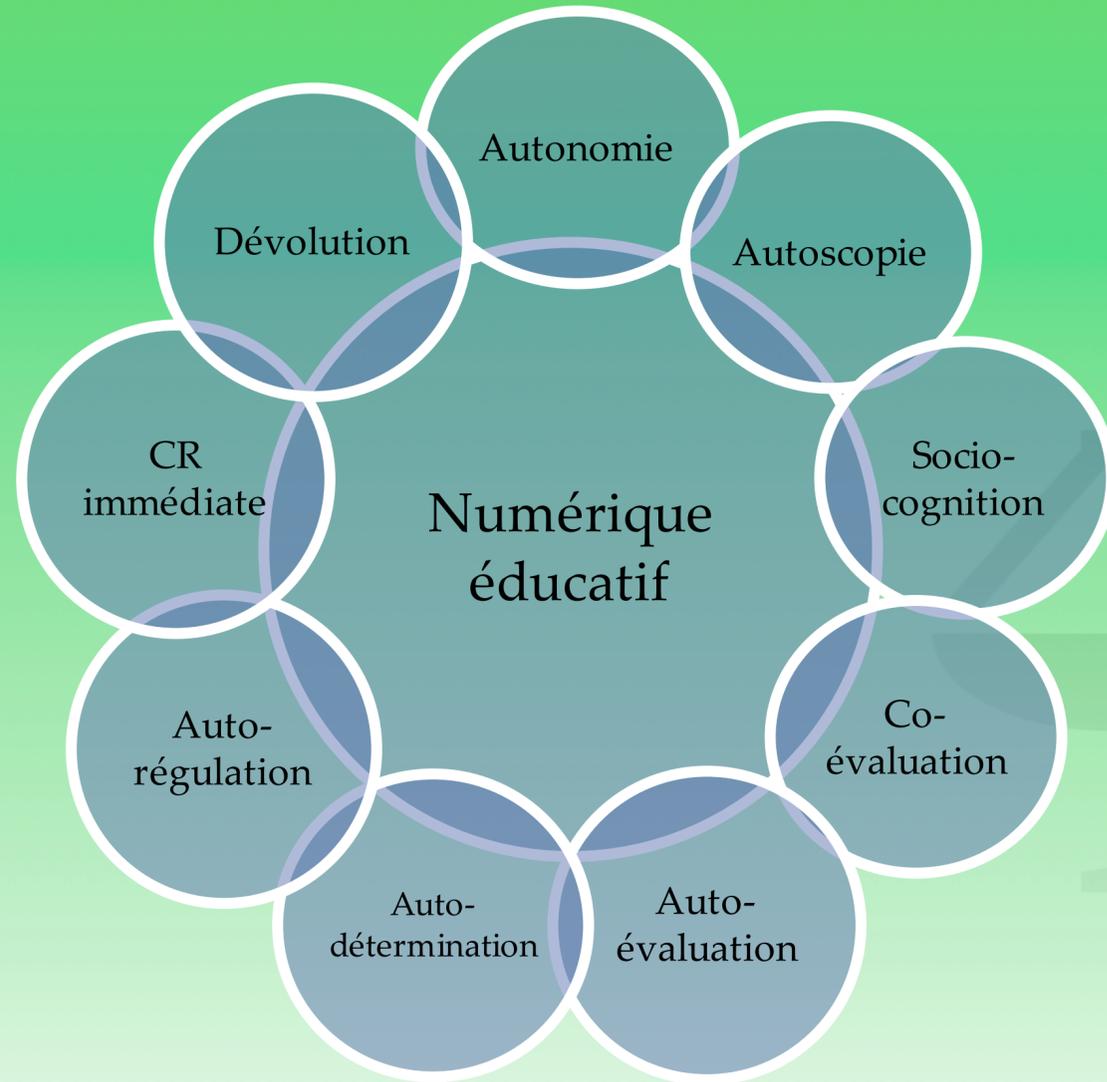
La vigilance disciplinaire



La vigilance éducative

NUMÉRIQUE ÉDUCATIF: À QUEL PRIX ?

Des bénéfices



« Le numérique n'est pas éducatif en lui même, il le devient »
Y.Tomaszower (J.Zoro, 2016)

Des coûts



L'équipement

Accompagnement technique



Connaissance des ressources



Formation pédagogique



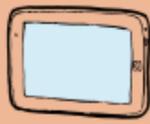
La formation

ENJEUX SOCIÉTAUX ET SCOLAIRES



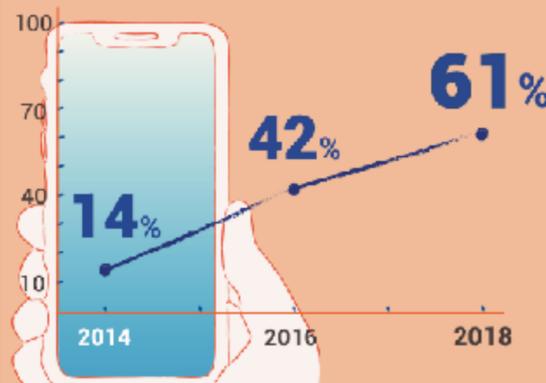
LES FRANÇAIS POSSÈDENT...

75% **78%** **41%**



smartphone **ordinateur** **tablette**
 +2 points par rapport à 2017 -3 points par rapport à 2017 -3 points par rapport à 2017

61% DES DÉTENTEURS DE TÉLÉPHONE MOBILE UTILISENT LES RÉSEAUX 4G



LA FORTE AUGMENTATION DES CONNEXIONS SUR RÉSEAU MOBILE À DOMICILE

55% +13 points par rapport à 2016

des Français se connectent à domicile avec un **mobile**, une **tablette** ou un **ordinateur** sur le **réseau mobile**



LE NUMÉRIQUE AUJOURD'HUI

LES FRANÇAIS SE CONNECTENT LE PLUS SOUVENT AVEC...

46%



smartphone
+4 points par rapport à 2017

35%



ordinateur
-3 points par rapport à 2017

DE NOUVELLES FAÇONS DE CONSOMMER DES PROGRAMMES AUDIOVISUELS

LES FRANÇAIS PASSENT EN MOYENNE PAR SEMAINE...

18h à regarder la télévision sur un téléviseur
-2 heures par rapport à 2016



18h à utiliser internet stable par rapport à 2016



5h à regarder des vidéos, des films ou d'autres programmes audiovisuels sur internet
+2 heures par rapport à 2016



LE SUCCÈS DES CONTENUS À LA DEMANDE

53% ont regardé au cours des douze derniers mois des émissions en replay, VOD, streaming sur un poste de télévision



33% ont fait la même chose sur mobile, tablette ou ordinateur ce mode de visionnage concerne **75%** des **18-24 ans**



25% +5 points des Français disposent d'un abonnement de SVOD



LES MODES DE RÉCEPTION DE LA TÉLÉVISION SUR POSTE PRINCIPAL

71% des personnes équipées utilisent les réseaux fixes pour regarder la télévision
+14 points par rapport à 2014



(dont +11 points pour la fibre ou le câble)

L'APPROPRIATION DU NUMÉRIQUE PAR LES 18 ANS ET PLUS

LES COMPORTEMENTS DES FRANÇAIS EN CAS DE DIFFICULTÉS

42% des adultes demandent de l'aide



18% abandonnent ou n'utilisent jamais d'outils informatiques et numériques



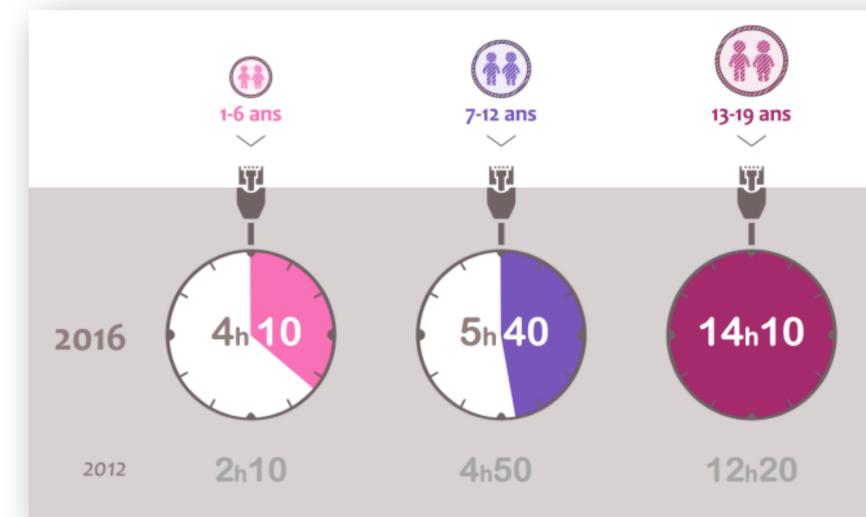
UNE APPÉTENCE À SE FORMER

40% de la population adulte serait prêt à suivre une formation pour utiliser ces outils de manière autonome à l'exclusion des Français ne rencontrant jamais de difficultés



31% des non-internautes considèrent qu'internet est trop compliqué à utiliser
-14 points en un an

26% des personnes prêtes à se former ne connaissent aucun lieu où le faire



Source: IPSOS - Junior Connect 2016

TU PEUX ME PASSER L'APPLICATION BEURRE-CONFITURE S'IL TE PLAÎT ?



ARCEP (chiffres au 30/06/2018)

Le Baromètre du numérique est une étude réalisée par le Crédoc pour l'ARCEP, le CGE et la Mission Société Numérique, auprès d'un échantillon représentatif de la population française âgée de 12 ans et plus

ENQUÊTE : VOTRE ACTIVITÉ PHYSIQUE PENDANT LE CONFINEMENT

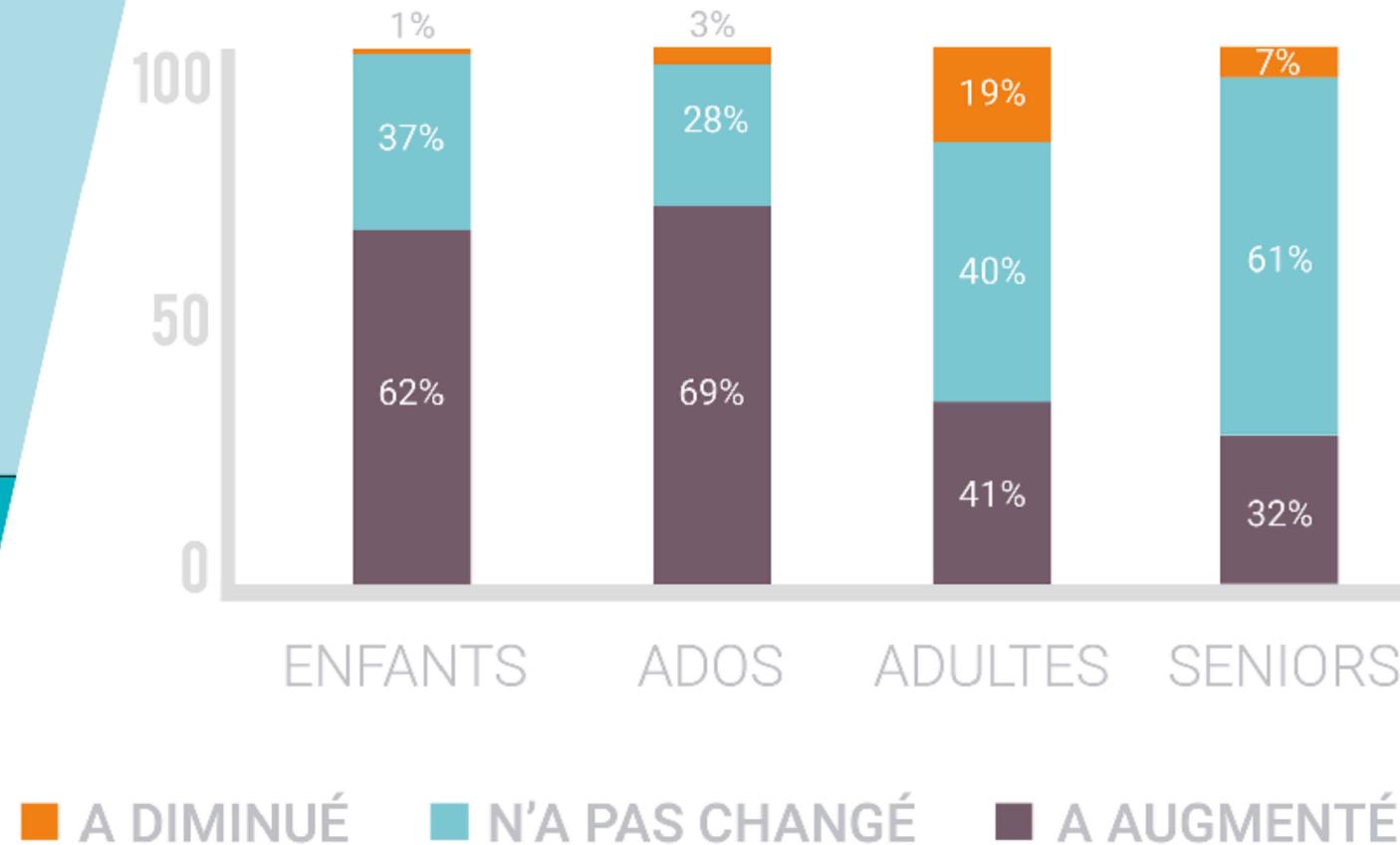


Avec le concours du



LE TEMPS D'ÉCRAN

Évolution du temps d'écran des Français pendant la période de confinement, par tranche d'âge.



Le temps moyen passé devant les écrans par les 3-18 ans est passé de 162 minutes par jour (2h42) à 246 minutes (4h06) par jour pendant la pandémie, selon une étude internationale portant sur 30 000 enfants

MÉFIANCE ET DÉFIANCE OU BIENVEILLANCE ET CONFIANCE ?

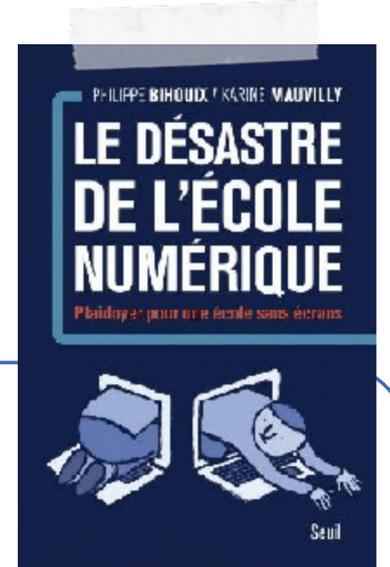
Société

- Les enfants sur-exposés aux écrans
 - Académie Américaine de Pédiatrie (APP)
 - Reportages télévisés (« Envoyé spécial »)
- Temps connecté des adolescents
 - Réseaux sociaux
 - Activité physique



Ecole

- Un positionnement ambigu
 - Interdiction des portables à l'école
 - Des freins à lever
- « Le désastre de l'école numérique »
 - On apprend moins bien avec les écrans
 - Numérique n'a rien à faire à l'école



Entre déni et soumission: quelle responsabilité de l'école ?

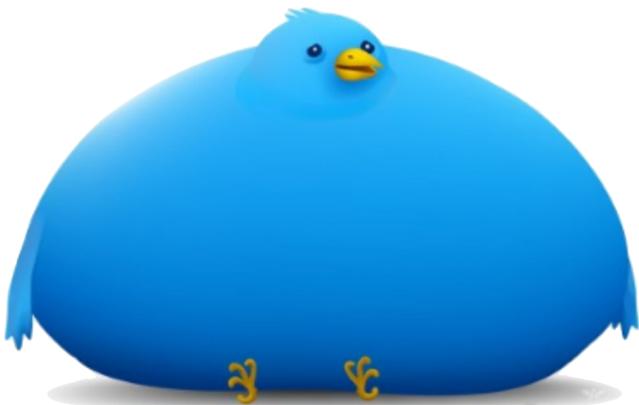
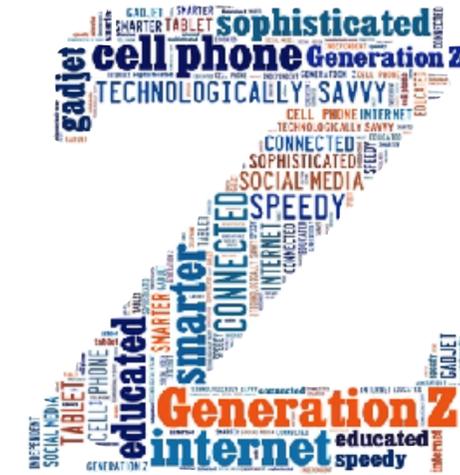
« IL EST TOMBÉ DEDANS QUAND IL ÉTAIT PETIT »

Une fracture numérique ?

« Seuls ceux qui sauront se former, s'informer, comprendre leur environnement à travers les médias sauront s'adapter à un monde en mutation constante »

Rapport Fourgous (2012)

GENERATION



Ecole sanctuaire ou école ouverte sur la vie
Jouer son rôle thermostatique

DÉMAGOGIE OU ETHNOPÉDAGOGIE ?

Le numérique transpire sur la société
cf. « Le tsunami numérique »
(E.Davidenkoff, 2015)

Un milliard d'euros sur 3 ans
pour le numérique à l'école
(F.Hollande, Mai 2015)



Le numérique traverse les textes
institutionnels à l'école
cf. SCCC, EPI, programmes 2015

Plans territoriaux de dotation
ex: Ordival CG94
iPad en Corse, Besançon, Corrèze



« Plus un pays utilise les TIC à l'école, moins
bons sont ses résultats »
PISA, 2012

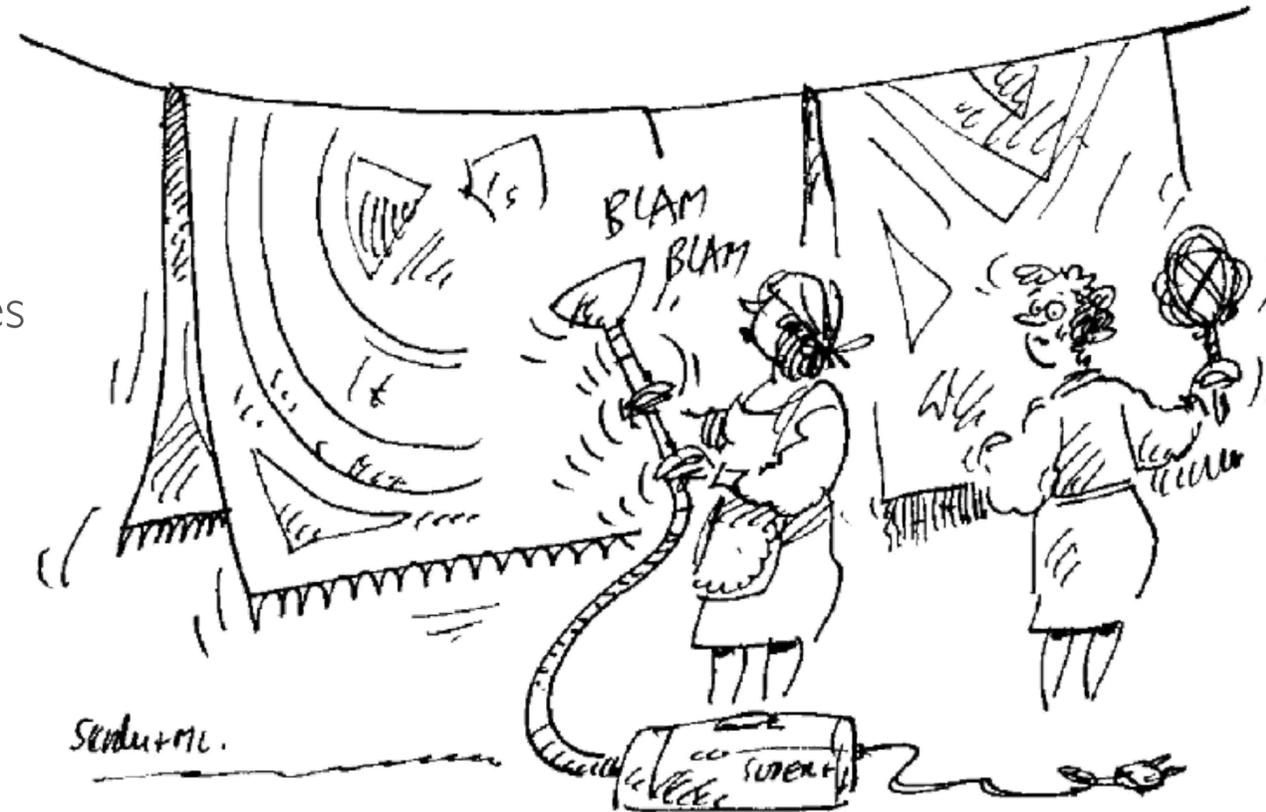
Remise en cause des apports des tablettes en éducation
« L'iPad à l'école: usages, avantages et défis »,
Karsenti-Fievez, 2013

Démagogie ou éthnopédagogie ?
« Entrer dans la question du numérique par les usages pédagogiques » P.Meirieu

DES CONSÉQUENCES PÉDAGOGIQUES

« Nous ne maîtrisons pas encore assez le type d'approches pédagogiques permettant de tirer pleinement profit des nouvelles technologies.

En nous contentant d'ajouter les technologies du XXI^e siècle aux pratiques pédagogiques du XX^e siècle, nous ne faisons qu'amoinrir l'efficacité de l'enseignement »



« La technologie peut être utilisée au service des nouvelles pédagogies plaçant les apprenants au cœur d'un apprentissage actif, en offrant des outils pour les méthodes d'apprentissage par investigation et des espaces de travail collaboratifs.

La technologie peut ainsi renforcer l'apprentissage par l'expérience, favoriser les méthodes pédagogiques d'apprentissage par projet et par investigation, faciliter les activités pratiques et l'apprentissage collaboratif, permettre une évaluation formative en temps réel (...) »

« Connectés pour apprendre ?
Les élèves et les nouvelles technologies » (rapport de l'OCDE, 2015)

VÉRITABLE ENJEU OU EFFETS DE MODE: VERS UNE EPS 2.0 ?

Vers une EPS
2.0

DES PLUS-VALUES EN EPS

Artefact cognitif

Pour l'enseignant



Apprenti	Apprenti	Apprenti
OMARRE S. G...	✓	✓
HELVY M...	✓	✓
L. DEBY M...	✓	✓
L. J. M...	✗	✗
L. T. S...	✓	✓
LEVY T...	✓	✓
M. Z. S...	✓	✓
M. P. S...	✓	✓
H. M. S...	✓	✓
P. S. S...	✓	✓
P. S. S...	✓	✓



Pour l'élève





Gestion de l'appel

Evaluation

Informations sur l'élève

EDT et cahier de textes

Schématisation d'une situation d'apprentissage

Tableau noir interactif

Description de dispositifs off ou def

Enregistrement d'actions



DES PLUS-VALUES EN EPS

Artefact cognitif

Pour l'enseignant



Apprenti	Apprenti	Apprenti
QUAMPERE S. G...		
PERLEY M. G...	✓	✓
L. DEVEY M. G...	✓	✓
L. J. J. J. J. J.	✗	✗
L. J. J. J. J. J.	✓	✓
L. J. J. J. J. J.	✓	✓
L. J. J. J. J. J.	✓	✓
L. J. J. J. J. J.	✓	✓
L. J. J. J. J. J.	✓	✓
L. J. J. J. J. J.	✓	✓
L. J. J. J. J. J.	✓	✓



Pour l'élève



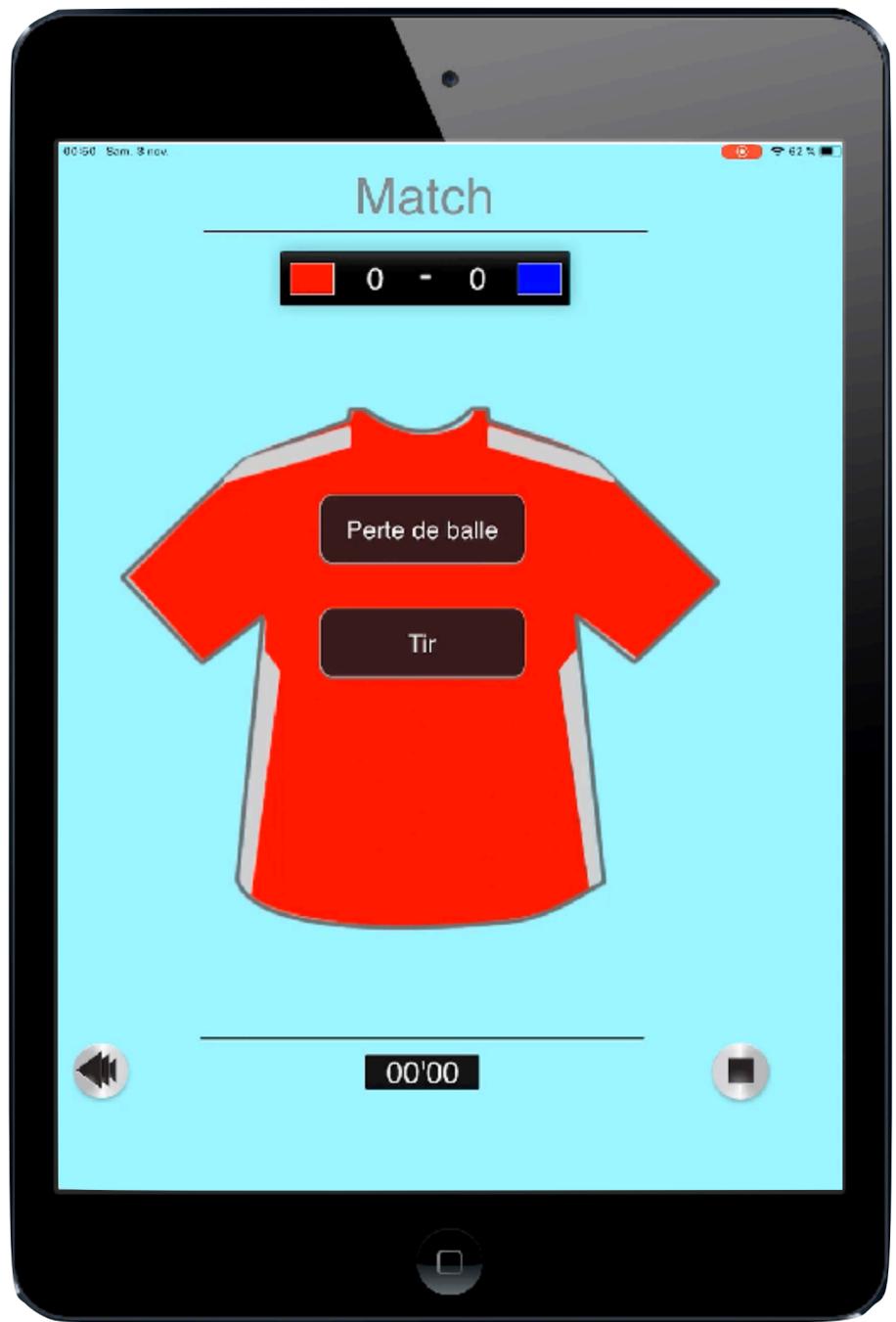
Enrichir le feedback

Autoscopie

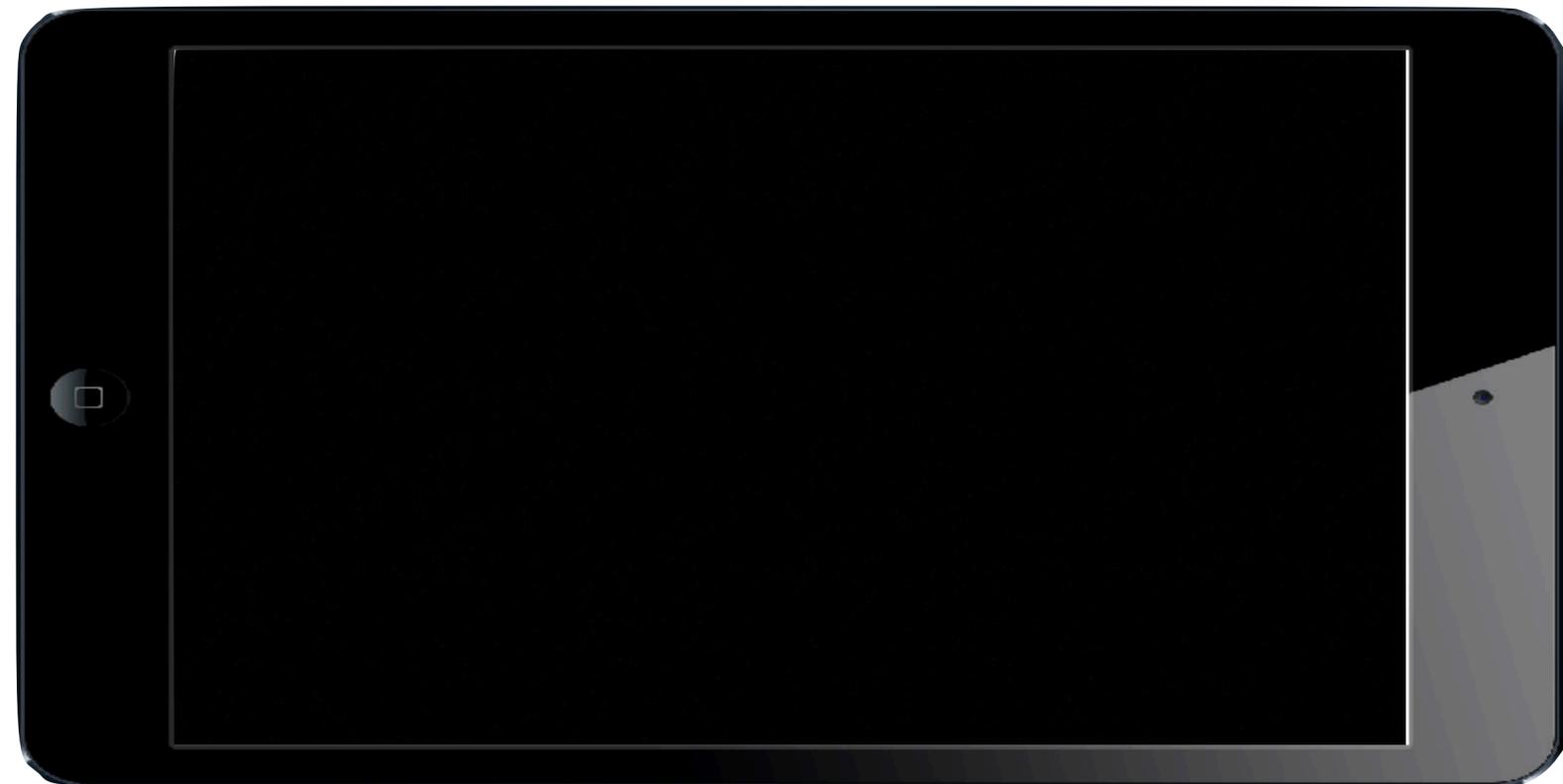


Statistiques





iPTB / aPTB



Bam Video Delay



Video Coach Evaluation

« L'autoscopie: se confronter à l'image de son propre corps »
Bruchon (F) et Tomaszower (Y), Autoscopie, autonomie, autorégulation avec les TICE, Revue EPS #367

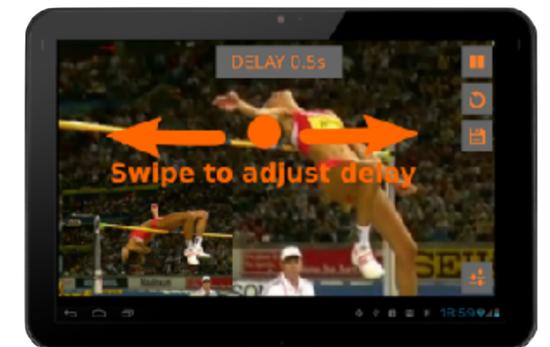
AUTOSCOPIE ET CONNAISSANCE IMMÉDIATE DU RÉSULTAT



BAM VideoDelay



Video Coach Evaluation





Recueil statistique



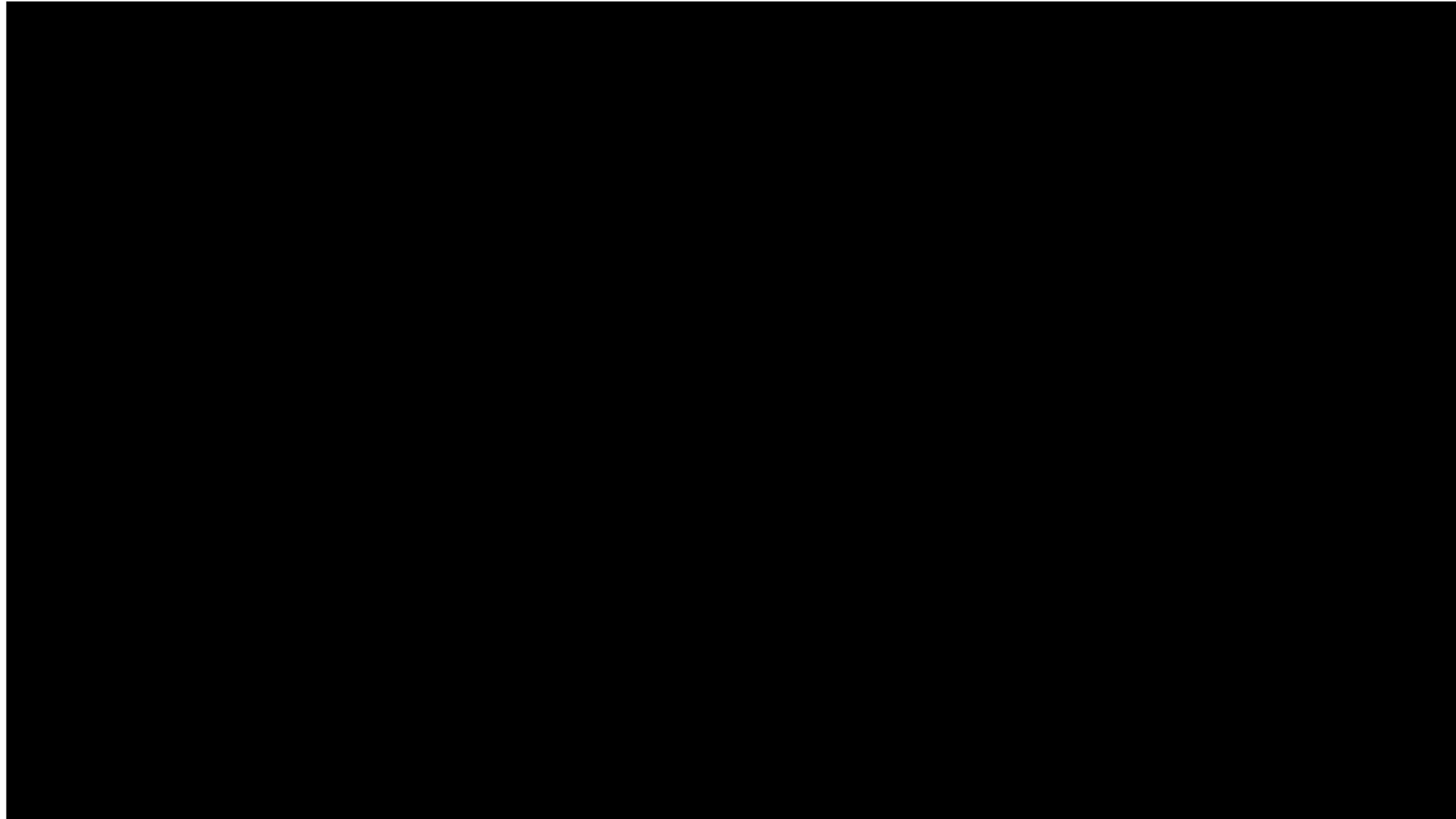
Autoscopie

Feedback immédiat
et enrichi

Co-régulation et
auto-évaluation

Interdisciplinarité et
sens

CONFRONTATION SOCIO-COGNITIVE



DES PLUS-VALUES EN EPS

Artefact cognitif

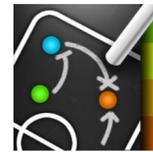
Pour l'enseignant



Apprenant	Apprenant	Apprenant
QUAMPERE S. G...	200911	200911
PERLLEY M. G...		
LEVEY M. G...		
LJUSME A. G...		
LUTEZIAN A. G...		
LEVYER T. G...		
MUZINGA-BENI H. G...		
MELICOT M. G...		
HAMER E. G...		
PEREIRA SILVA L. G...		
PANZETEMERLA M. G...		



Pour l'élève



Enrichir le feedback

Autoscopie

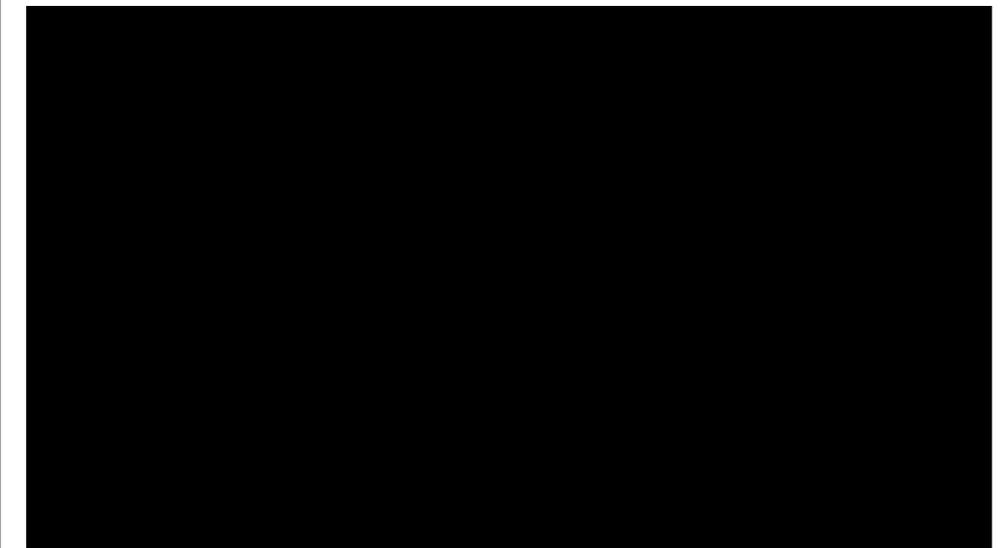


Statistiques



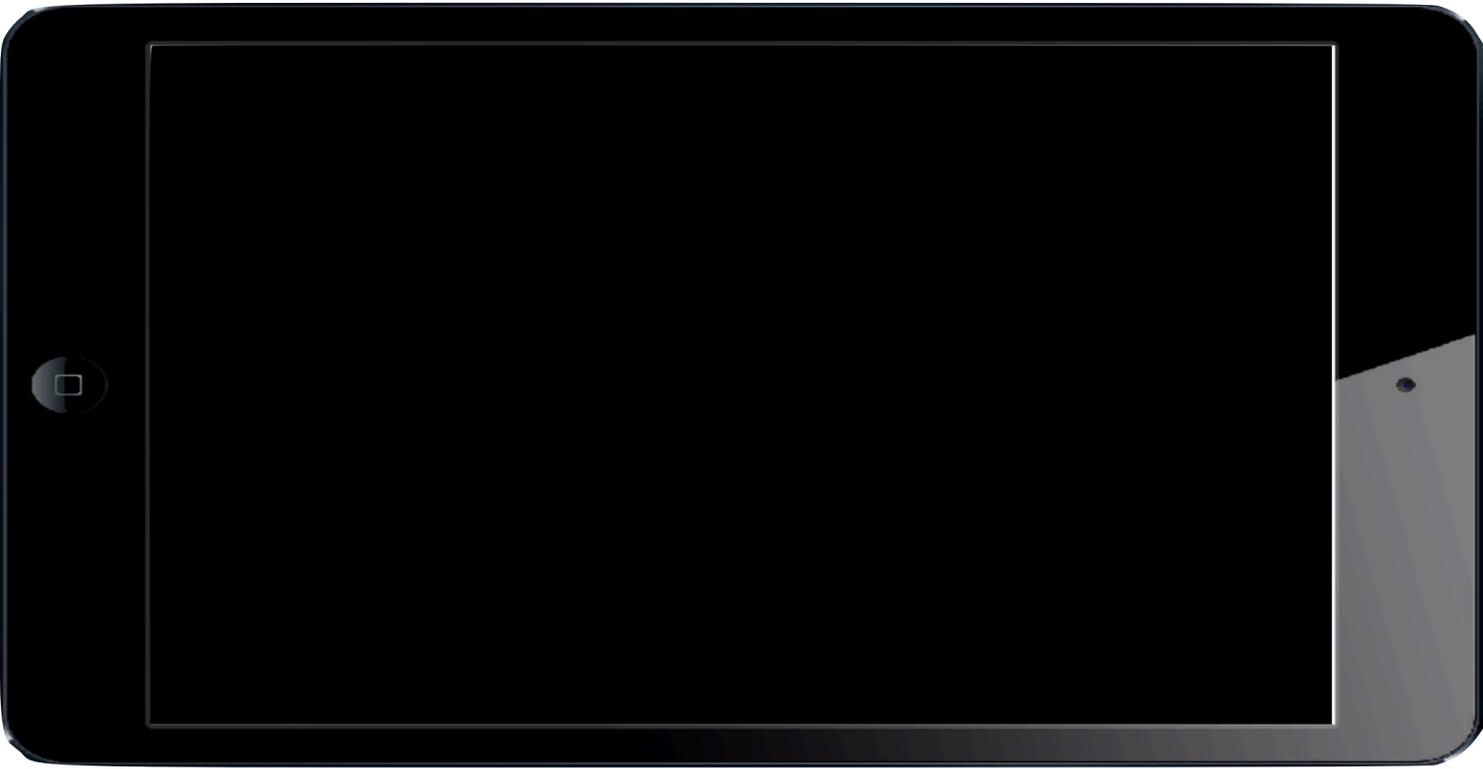
« Hacking pédagogique »

Power Point dynamiques



Ludification des apprentissages





PowerPoint



Keynote



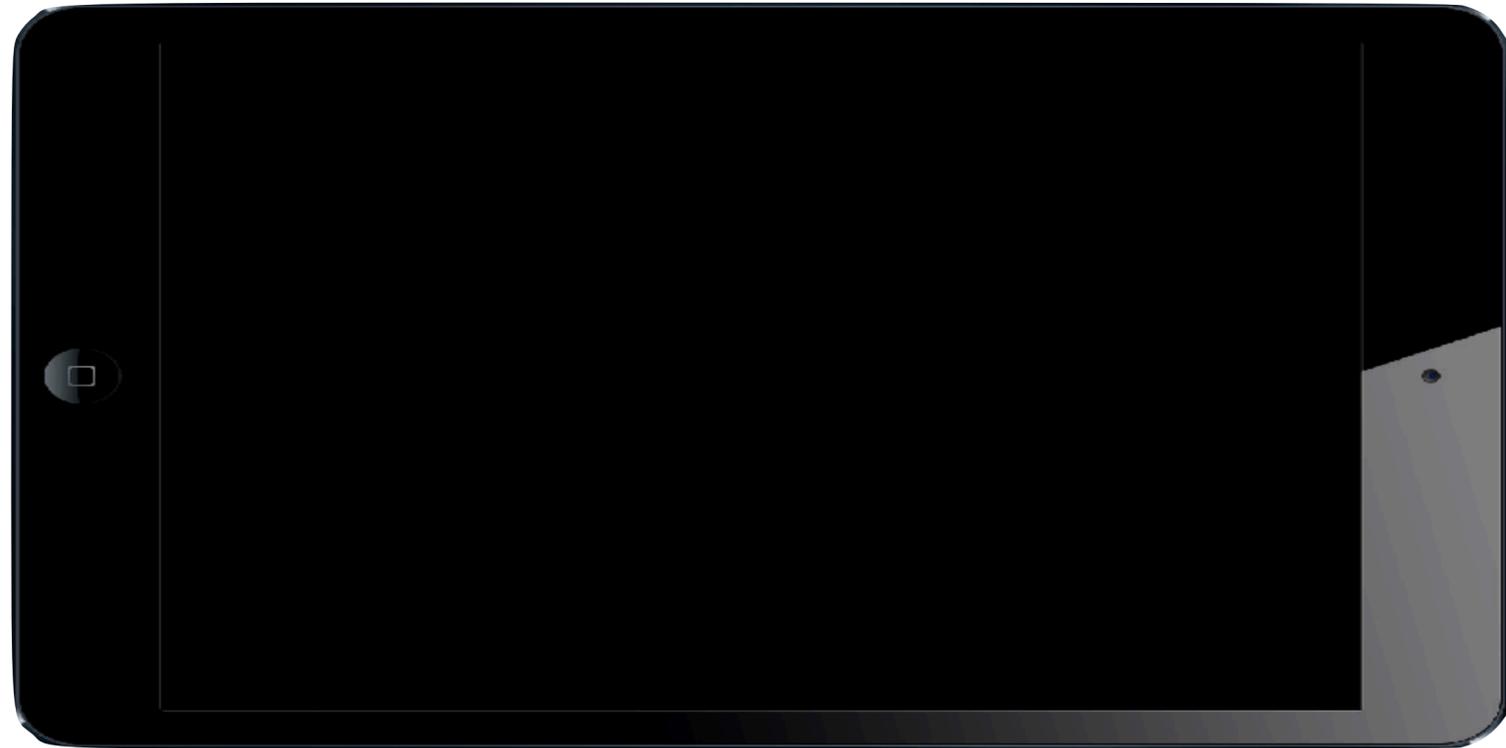
Gym'EPS



Apple Store



Google Play



PowerPoint



Keynote



Hand'EPS



« La ludification des apprentissages consiste à transposer les mécanismes du jeu dans un domaine non ludique pour résoudre des problèmes »

Dauphas (E), Lacroix (S), Tomaszower (Y), Université Numérique d'Automne, Dijon 2017



« Loin d'ériger le numérique au statut d'outil magique, (...) nous sommes convaincus de sa pertinence pour favoriser la construction des connaissances par l'élève à condition d'usages réfléchis, raisonnés et maîtrisés »

Tomaszower (Y), Quel apport du numérique dans une approche constructiviste de l'enseignement? Revue EPS #373



Etre acteur



Faire des choix

Elève acteur

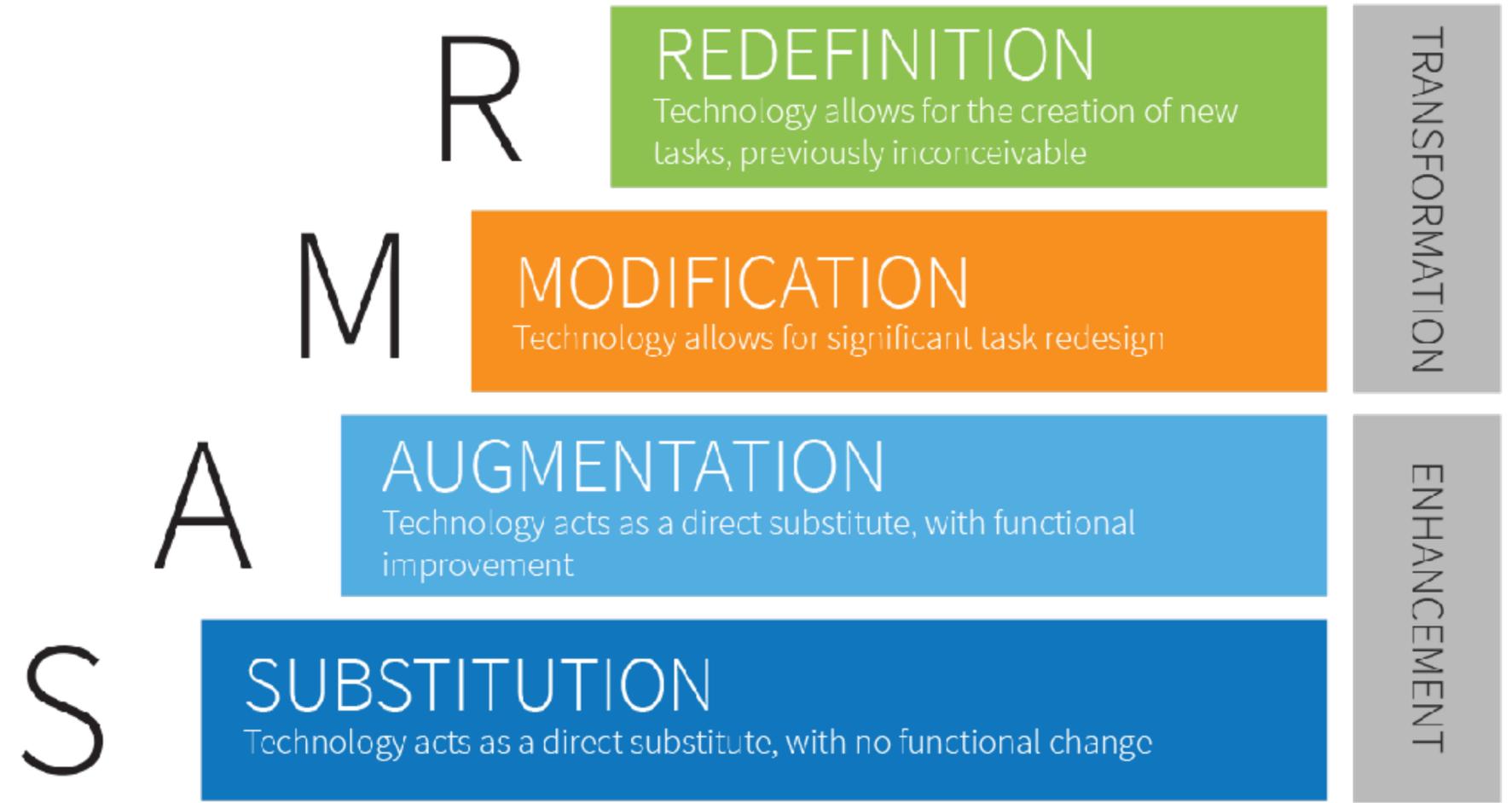
Autodétermination

Dévolution



Chercheur basé au Etats-Unis

Le modèle SAMR date de 2006



LE MODÈLE SAMR

LE MODÈLE SAMR, PUENTEDURA (R.)

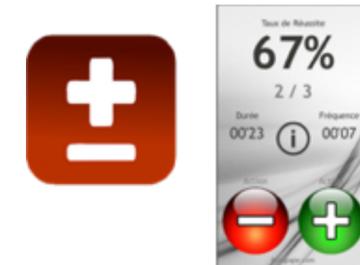
Substitution

- La technologie ne fait que répliquer. Aucun changement fonctionnel



Augmentation

- La technologie agit comme substitution directe d'outil avec amélioration fonctionnelle



Modification

- La technologie permet une reconfiguration significative de la tâche



Redéfinition

- La technologie permet la création de nouvelles tâches, auparavant inconcevables



Les TICE remplacent des outils déjà existants. La finalité du travail demandé aux élèves ne change pas

Ressources

Utilisation d'un fichier type Excel

Mise en oeuvre

Utiliser une feuille de calcul pour réaliser une fiche de suivi de sa classe dans l'activité gymnastique sportive

Plus value

- ▶ Moins de support papier
- ▶ Possibilité de projeter le tableau aux élèves
- ▶ Elèves prennent conscience de leur progression simultanément
- ▶ Gain de temps

Dispositif	Touner en avant					
Prenom	A	B	C	D	E	F
AIT-MEDHI Shana	✓	✓	✓	☐	☐	☐
ANCIAUX Lorine	✓	✓	☐	☐	☐	☐
ANES FERNANDES Jessica	✓	☐	☐	☐	☐	☐
CAMARA Mamadou	✓	✓	✓	☐	☐	☐
CUREAU Marjorie	☐	☐	☐	☐	☐	☐
FADIGA Maimouna	✓	✓	☐	☐	☐	☐
FLEURETTE Mae	✓	✓	✓	☐	☐	☐

Les TICE remplacent des outils déjà existants en augmentant significativement leur efficacité

Ressources

Application « EPS compteur » en remplacement d'une fiche papier

Mise en oeuvre

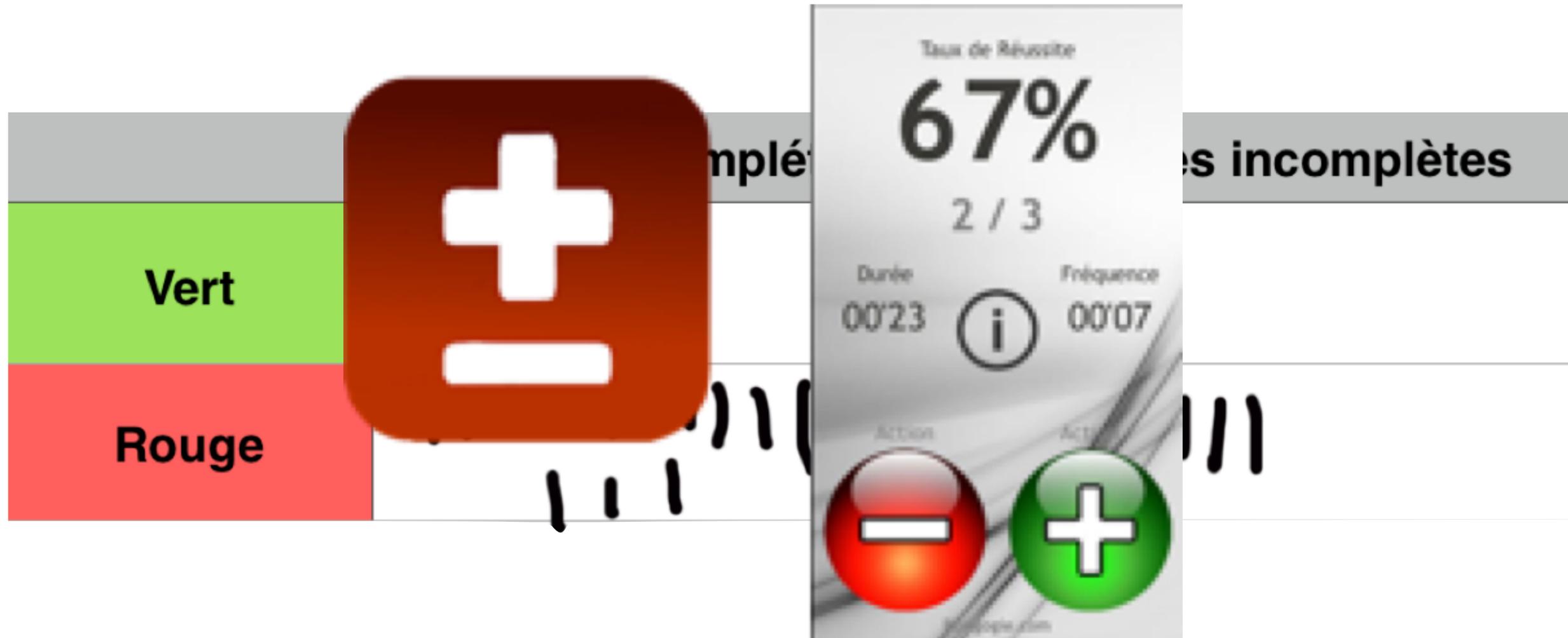
- ▶ Ultimate : atteindre un minimum de 60% de passes réussies
- ▶ Une tablette (ou smartphone) par équipe
- ▶ Un temps mort par équipe

Plus value

- ▶ Connaissance du Résultat en direct
- ▶ Identification de l'écart au problème posé pour régulation
- ▶ Rôle de l'observateur



AUGMENTATION



Les TICE permettent aux élèves de travailler différemment.
Optimisation et individualisation des régulations

Ressources

Application « TTEPS »: répertoire d'exercices N1 et N2

Mise en oeuvre

- ▶ Choix de l'exercice à réaliser (chronologique ou thématique)
- ▶ Fiche de suivi à remplir au fur et à mesure

Plus value

- ▶ Autonomie / Autodétermination / Autoévaluation / Individualisation
- ▶ Enseignant peut suivre la progression de ses élèves / Régulation
- ▶ Mise en place de groupes de travail / compétences



MODIFICATION

1. Contact balle

4. Contact balle

7. Mise à distance corps/raquette

10. Travail du corps

13. Assurer la continuité de l'échange

16. Assurer la continuité de l'échange

Exercice Suivant

REDÉFINITION

Les TICE offrent de nouvelles possibilités didactiques et pédagogiques. Les élèves accèdent à de nouvelles compétences

Ressources

- ▶ Application « Acro'EPS »: répertoire de pyramides en acrosport
- ▶ Application « Bam Video Delay »: vidéo en différé
- ▶ Application « Coach's Eye »: analyse vidéo
- ▶ Application « Plickers »: voter / juger

Mise en oeuvre

- ▶ Elèves jouent le rôle de juge pour permettre aux gymnastes de progresser
- ▶ Un groupe passe et suite au vote va travailler sur l'atelier prioritaire

Plus value

- ▶ Autonomie (critères de réalisation indiqués) et auto-validation
- ▶ Possibilité d'évaluer les compétences du « juge »
- ▶ Autodétermination - Sentiment de liberté



AcroEPS



Bam Video Delay

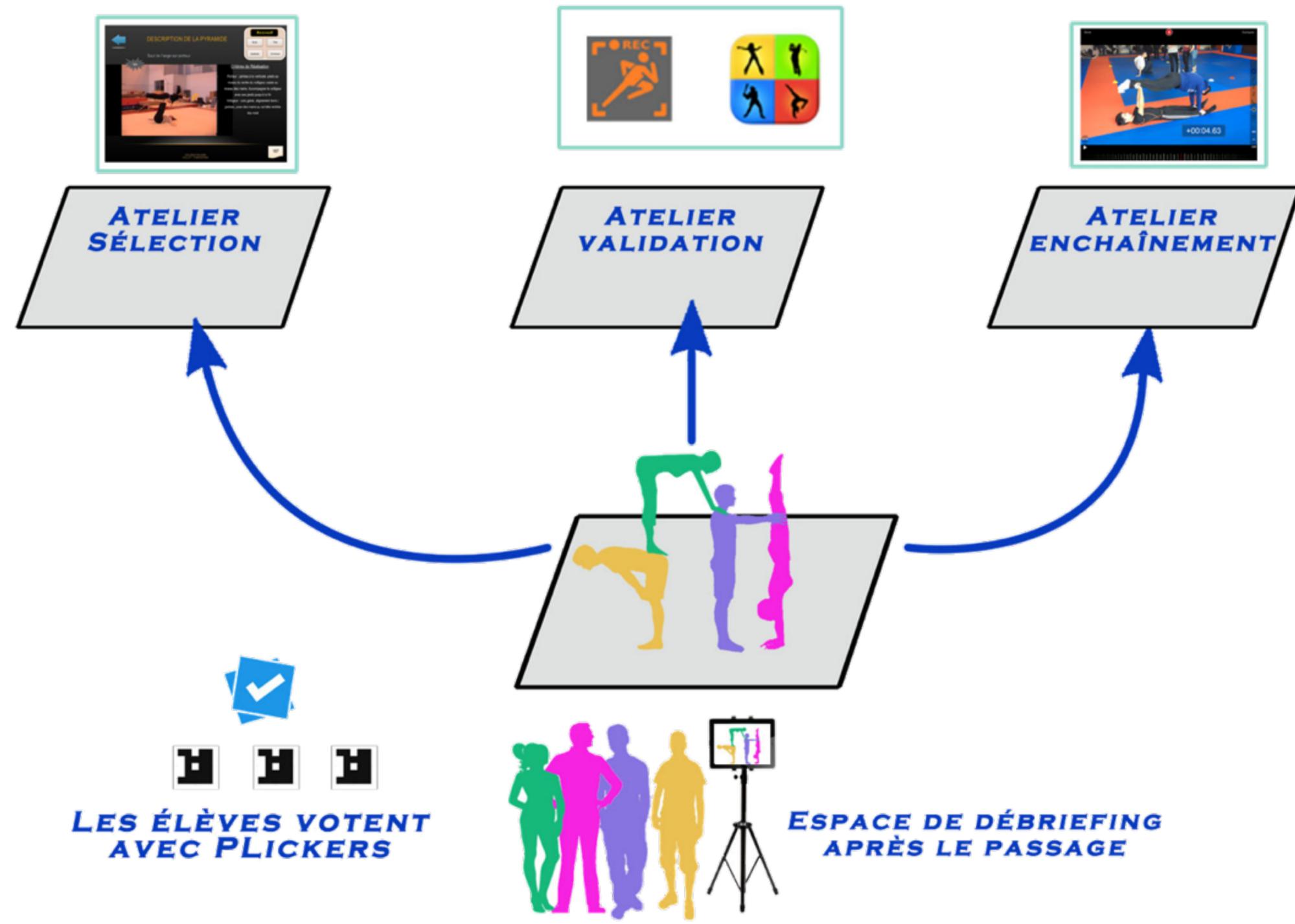


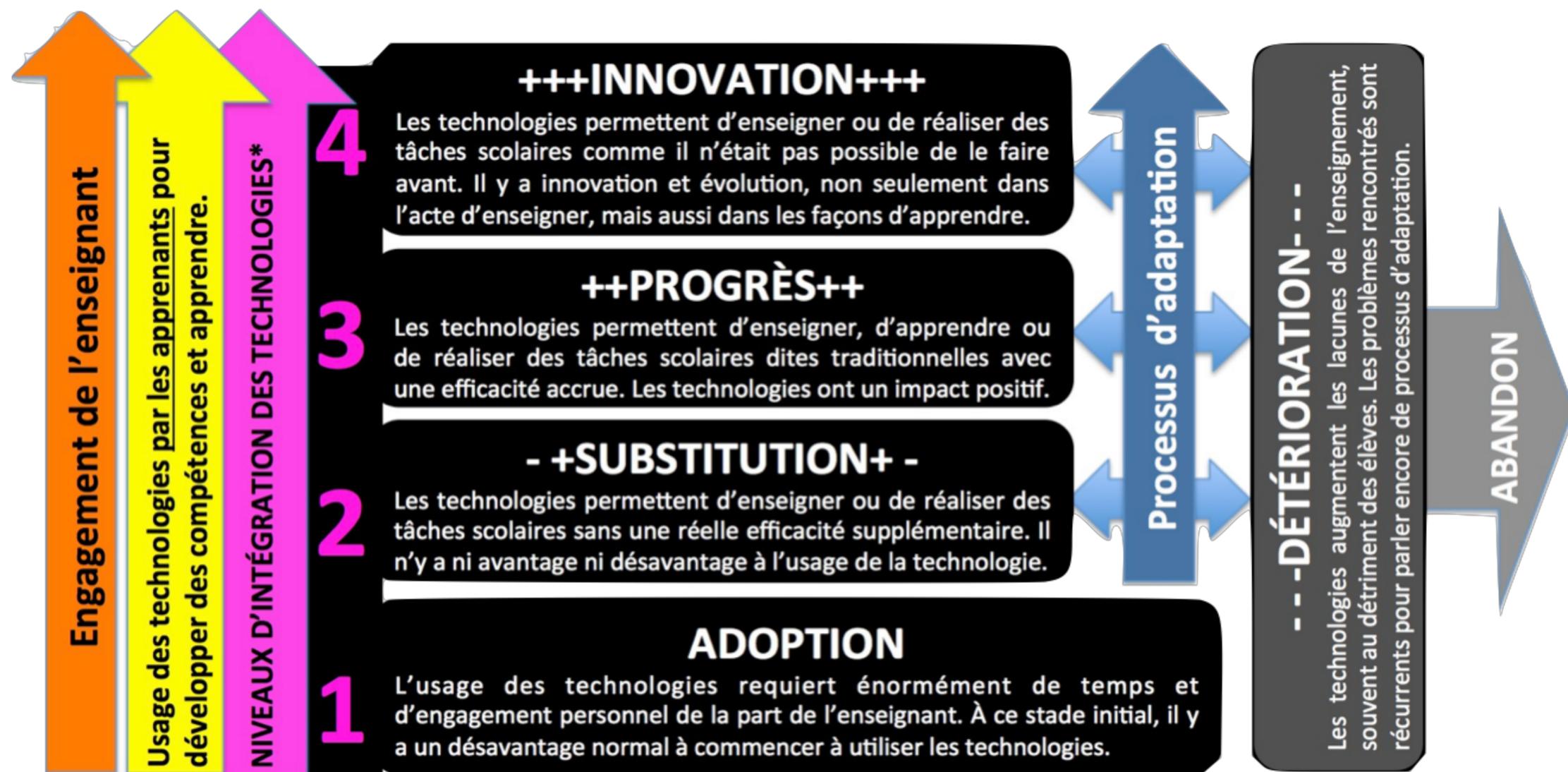
Coach's Eye



Plickers

REDÉFINITION





Titulaire de la Chaire de recherche du Canada sur les technologies de l'information et de la communication (TIC) en éducation

LE MODÈLE ASPID



Une illustration en STEP

UNE DÉMARCHE D'ENSEIGNEMENT EN STEP

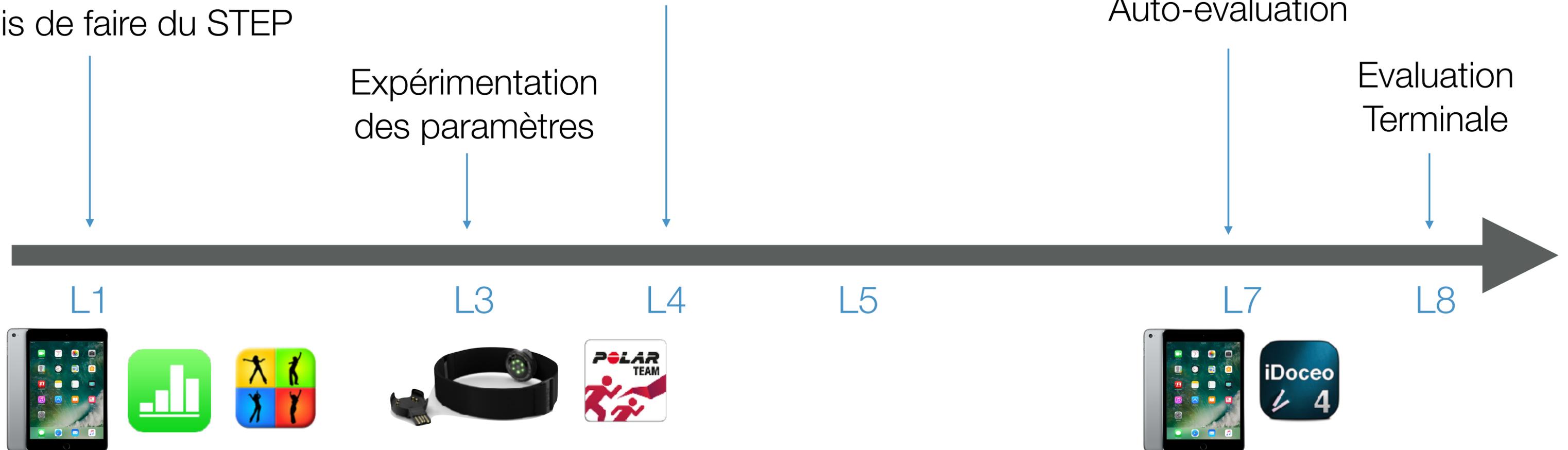


Blocs simples
Permis de faire du STEP

Expérimentation
des thèmes d'entraînement

Auto-évaluation

Evaluation
Terminale



UNE DÉMARCHE D'ENSEIGNEMENT EN STEP

Concevoir

Le carnet numérique d'entraînement



Analyser

Feedback qualitatif et quantitatif



Produire

Autoscopie et co-régulation

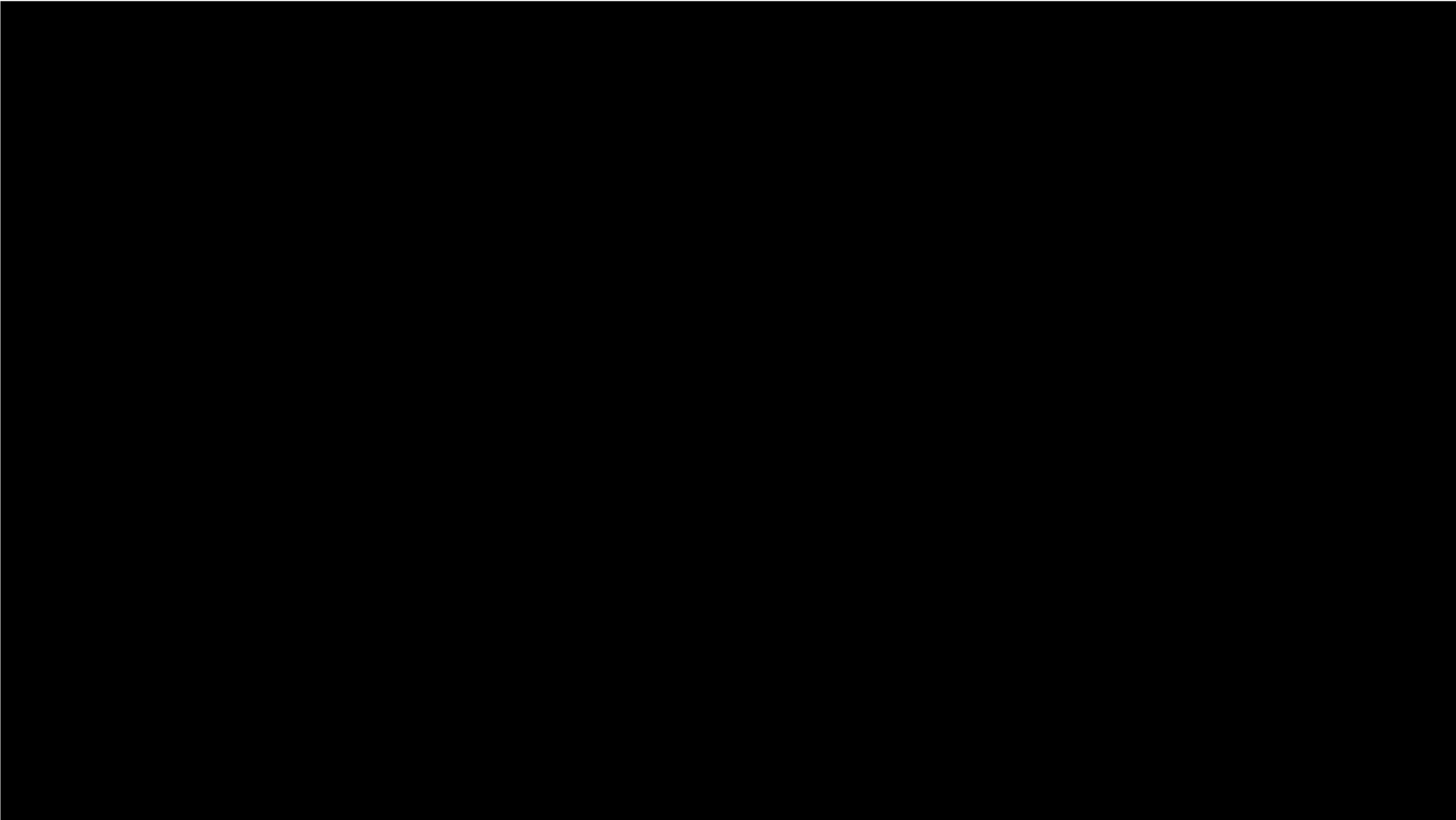


LE MATÉRIEL UTILISÉ

Catégorie	Références	Unités
Tablettes	iPad mini 4	8
Cardiofréquencemètres	Polar OH1 (brassards)	20
Trépieds et support	iStabilizer	4



Applications	Support	Equivalent
Numbers	iOS	Excel - Libre office
Bam Video Delay	iOS	Video Coach Evaluation
Polar team	iOS	-
Idocéo	iOS	Additio



FICHE PERSONNELLE

Nom	
Prénom	
Fc Repos	60
Fc Max	180
FCE	60
Pourcentage choisi	FCE (+ ou - 10 puls/min)



Thème de la leçon
 Expérimentation des paramètres

MON COACH

Nom
 Prénom
 Date d'observation

EXPÉRIMENTATION DES PARAMÈTRES	
Nombre de séries	1
Durée d'une série (en minutes)	1
Temps d'effort total (en minutes)	14
BILAN PERSONNEL	
J'étais proche de ma FCE	
J'ai trouvé l'entraînement	
Cet entraînement m'a plu	
RESSSENTIS	
PARAMÈTRES REMARQUABLES	
	Le plus facile Le plus difficile
Psycho, cognitif	
Musculaire	
Biomécanique équilibre, placement, regard, appuis	
Respiratoire	

EXPÉRIMENTATION DES PARAMÈTRES						
Bloc	1	2	3	4	1	2
Fc à la fin de la série	80	80	80	80	80	80
Fc de reprise	80	80	80	80	80	80
Temps de repos						
RPM	120	120	120	120	120	120
Paramètre 1						
Paramètre 2						
Paramètre 3						
Paramètre 4						
Autres						
Erreurs chorégraphiques						

Thème de la leçon
 Thème d'entraînement n°1: bref et intense

MON COACH-1

Nom
 Prénom
 Date d'observation

PROJET D'ENTRAÎNEMENT BREF ET INTENSE	
Nombre de séries	1
Durée d'une série (en minutes)	1
Temps d'effort total (en minutes)	14
BILAN PERSONNEL	
J'étais proche de ma FCE	
J'ai trouvé l'entraînement	
Cet entraînement m'a plu	

SUIVI DE L'ENTRAÎNEMENT						
Bloc	1	2	3	4	1	2
Fc à la fin de la série	80	80	80	80	80	80
Fc de reprise	80	80	80	80	80	80
Temps de repos						

Partie I

Le carnet d'entraînement numérique



UNE ANALYSE ÉVOLUTIVE DES RESSENTIS

Pad 14:26 69%

Feuilles de calcul Carnet_Entrainement_Numerique

Thèmes d'entraînement Elève 01 Elève 02 Elève 03 Elève 04

Les thèmes d'entraînement

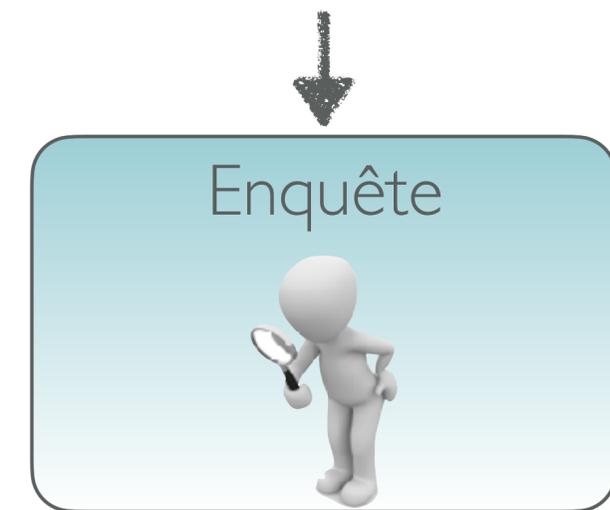
	EFFORT BREF ET INTENSE	EFFORT LONG ET SOUTENU	EFFORT MODÈRE ET PROLONGÉ
CARACTÉRISTIQUES	Puissance aérobie > 85 % FCR Fc proche de Fc Max, motricité variée qui ne gêne pas l'engagement	Capacité aérobie 70 à 85% FCR Fc élevés, coordination et dissociations présentes	Endurance fondamentale 50 à 65% FCR Fc modérées, motricité explorée de façon ambitieuse
TEMPS D'EFFORT	14 à 22min	20 à 26min	25 à 30min
SÉRIES	Jusqu'à 4 min	Minimum 3 séries	2 ou 4 séries
TEMPS DE REPOS	Jusqu'à 4 min	Jusqu'à 4min	Max 5min
FC MINIMALE DE REPRISE	110 à 120 puls/min		
PARAMÈTRES	Energétique (sursauts, tests, hauteur du STEPS, bras au dessus des épaules)	Energétique (sursauts, bras au dessus des épaules, tests, hauteur du STEP)	Biomécanique (pas complexes, bras en association, changement orientation)
MUSIQUE	Tempo > 135 bpm	130 bpm < tempo < 140 bpm	Proche de 130 bpm




Une expérimentation des paramètres guidée par le prof
Un ressenti exprimé graduellement



Une analyse de la Fc accompagnée par un pair
Un ressenti exprimé selon une échelle et des repères



Une analyse personnelle de la Fc en direct et à posteriori
Un ressenti exprimé de manière précise et adaptée
De plus en plus riche, variée, personnelle et complexe

UN « PERMIS DE FAIRE DU STEP » À VALIDER

- Valider le permis de faire du STEP
 - Respect des principes de sécurité
 - Respect des ETM
- Autoscopie et co-régulation

MON JUGE 

Nom _____
Prénom _____
Date d'observation _____

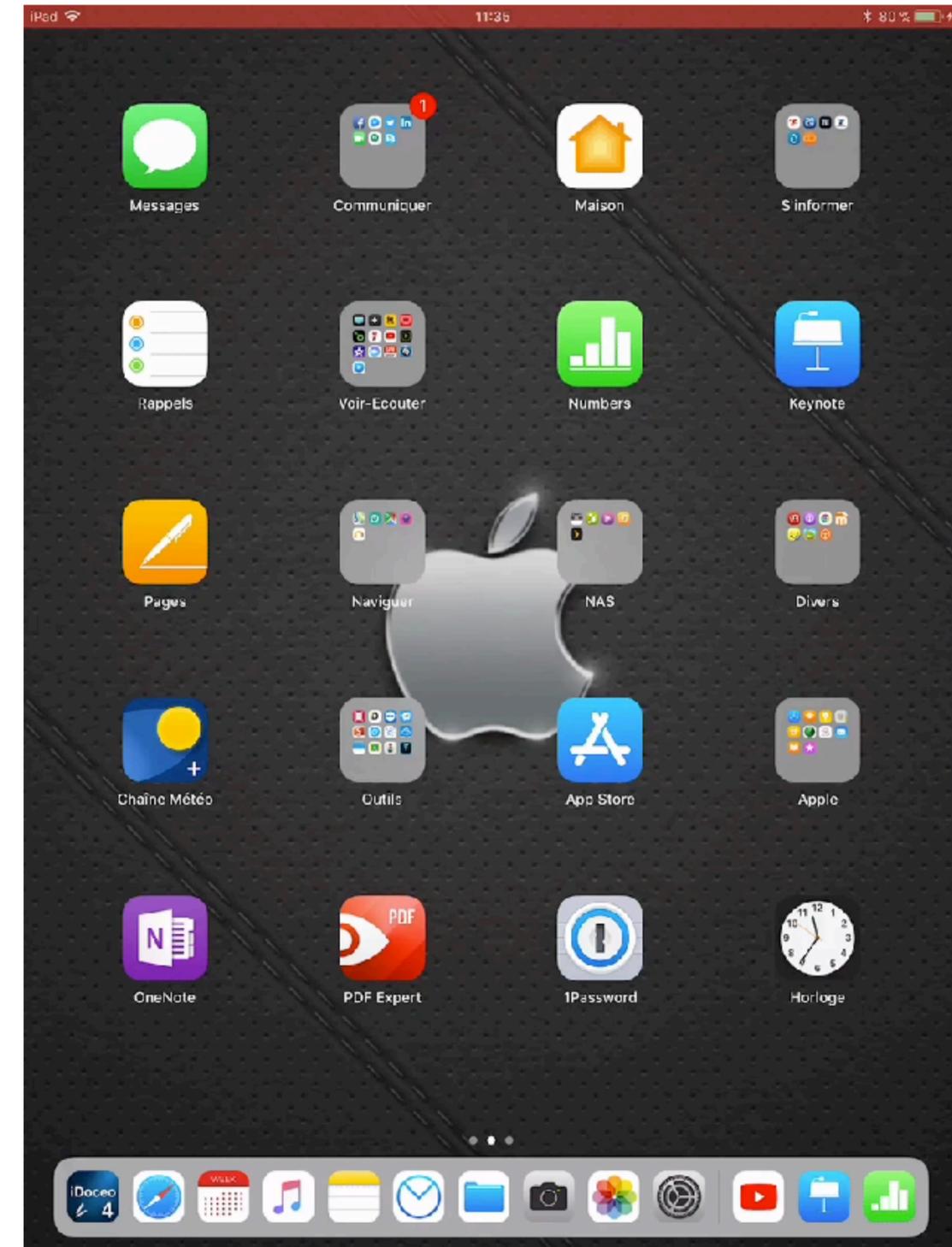
Permis de faire du STEP		Passage 1	Passage 2
Sécurité	Euste droit, gainé (ne sort pas la poitrine)		
	Regard droit devant (sans reculer)		
	Pieds entièrement sur le STEP (poussés pas de ballon en dehors du STEP)		
ETM	Genou toujours soulevé (pas d'hyper-extension de la jambe sur le STEP)		
	Eras placés sur certains Pas De Base (PDB)		
	Sur Base: pieds parallèles et soulevés		
	Sur V STEP: pieds ouverts et soulevés		
	Sur genou: cuisse à l'horizontale		
Sur talon: talon propre et le fessé			
Nombre total de « Oui »		0	0
Validation du permis		FAUX	



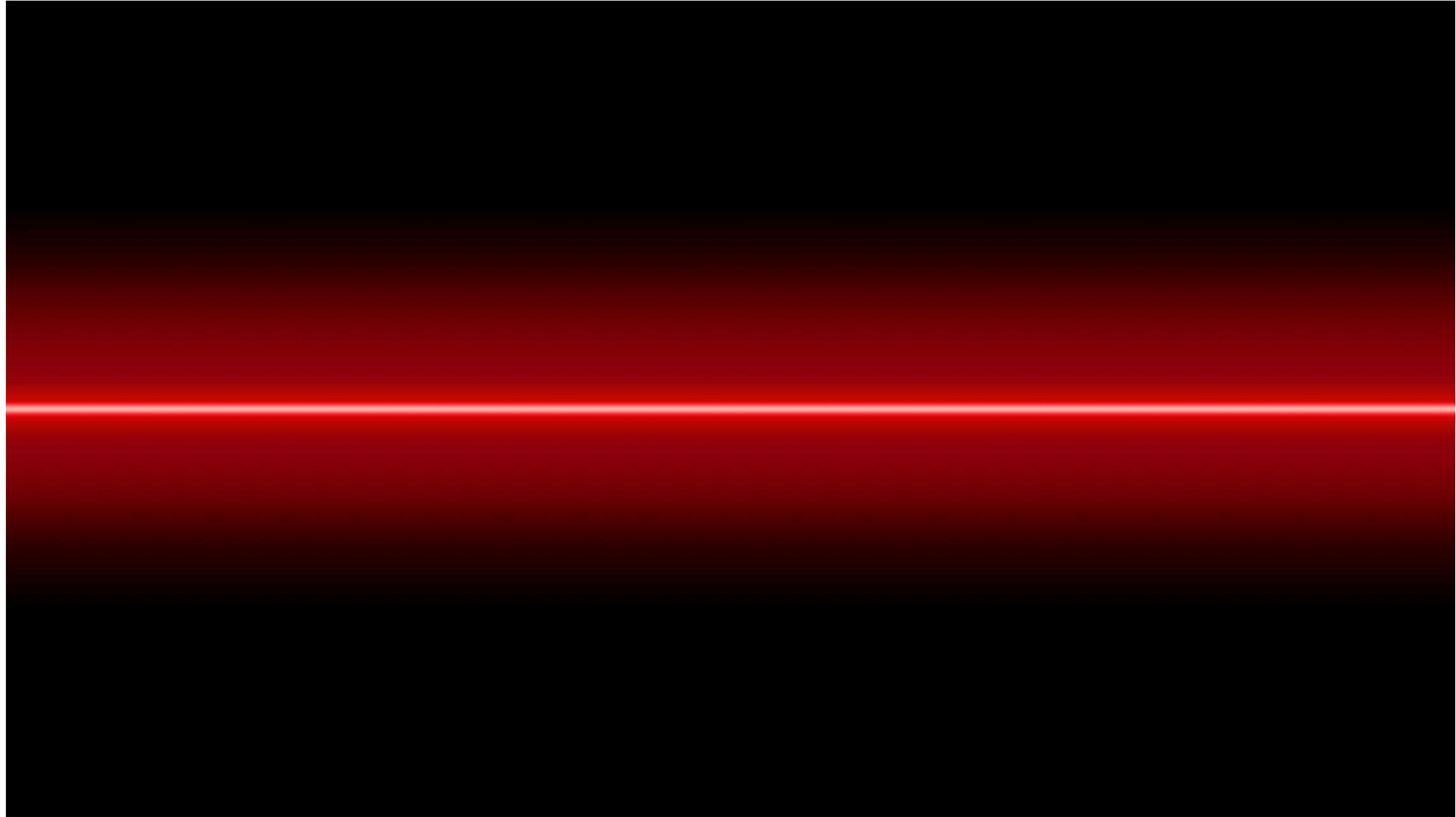
Bam Video Delay



Video Coach Evaluation



AUTOSCOPIE ET CO-RÉGULATION



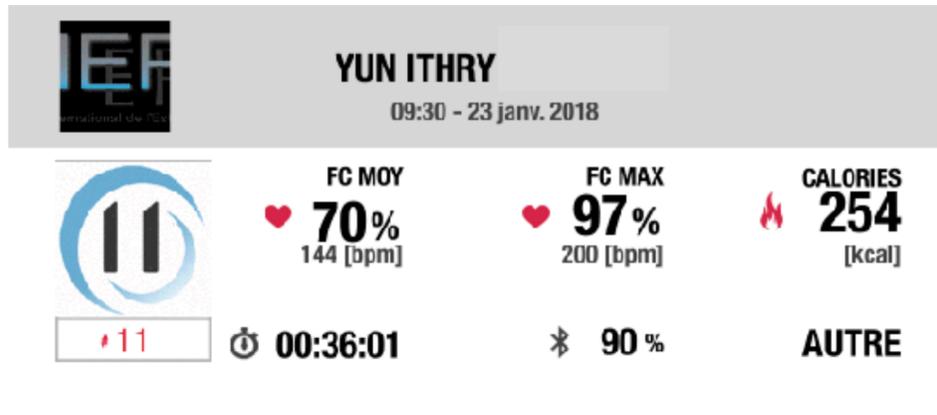


Partie II

Fc en direct et connaissance du résultat



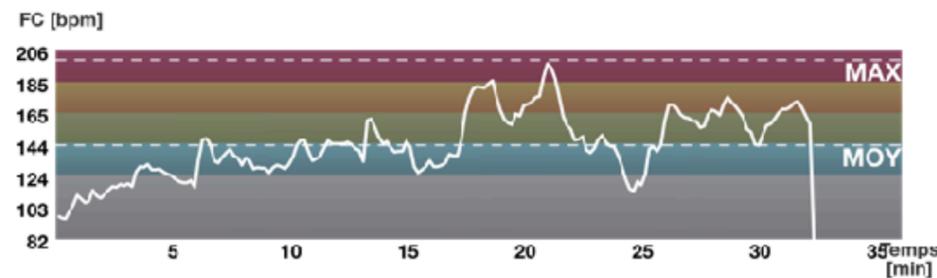
ANALYSE DE L'ÉVOLUTION DE SA FC



TEMPS DANS LES ZONES



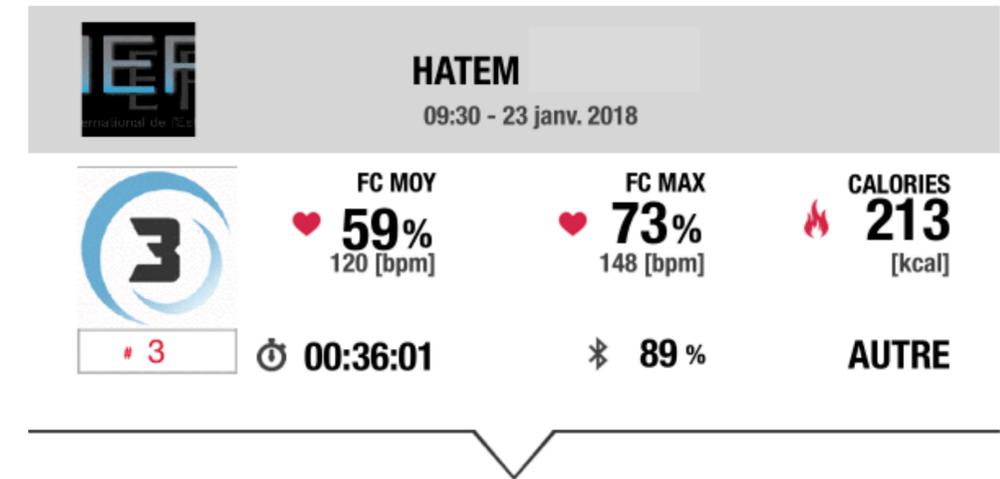
COURBE DE FRÉQUENCE CARDIAQUE



Analyse de sa Fc Entraînement

Identification des séries et de la régularité

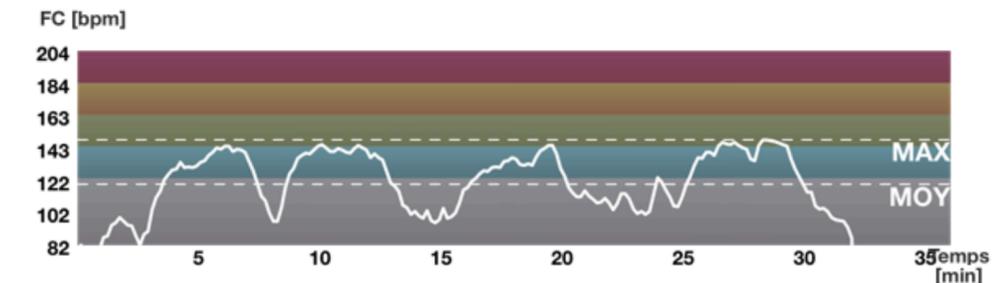
Analyse des temps de récupération



TEMPS DANS LES ZONES



COURBE DE FRÉQUENCE CARDIAQUE



AUTO-ÉVALUATION AVEC IDOCEO



Pour accéder à la plateforme
d'auto-évaluation
Flashez le code ci-dessous

ou RDV sur www.connect.idoceo.net



FC EN DIRECT - POLAR TEAM



Recueil des informations
en direct par le coach

Un suivi précis des effets
de la récupération

Mise en correspondance
du ressenti et du réalisé



Partie III

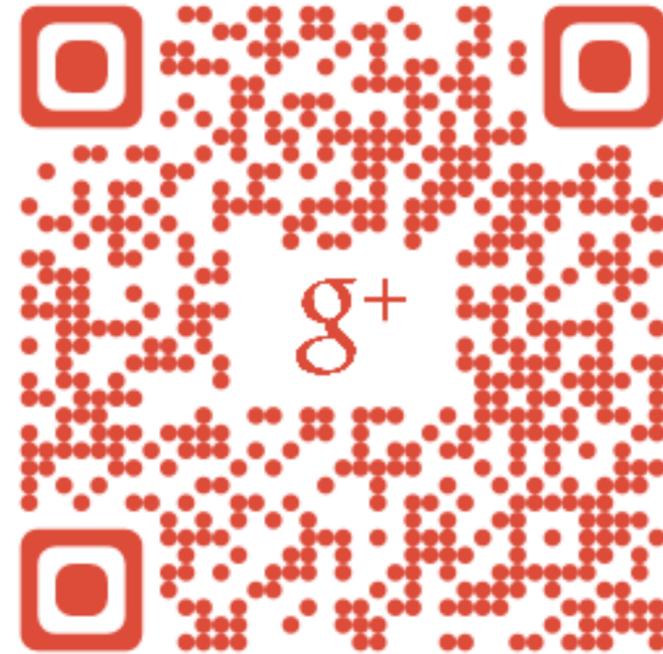
Analyse des sensations
Mise en projet



L'ENT POUR UNE AUTO-RÉGULATION ET UNE PROJECTION



Pour accéder au questionnaire flashez le code ou RDV sur



<https://goo.gl/forms/bdropq5coJB1GyMi2>

Evolution de ma Fc est-elle révélatrice de mon entraînement

Quel est mon ressenti prédominant

Ma Fc est-elle dans ma zone cible ? Pourquoi ?

Mon projet pour la leçon suivante

docs.google.com

Facebook Cloud Sports Comptes LIEP EPS GREID TICE Streaming Apple Torrent NAS

Analyse de mon dernier entraînement de STEP

*Obligatoire

Mon identité

Nom *

Votre réponse

Prénom *

Votre réponse

Classe *

Sélectionner

Analyse de ma Fréquence Cardiaque (Fc)

L'évolution de ma Fc au cours de l'entraînement est-elle révélatrice de la séquence vécue aujourd'hui ? *

Cui parfaitement

Plutôt

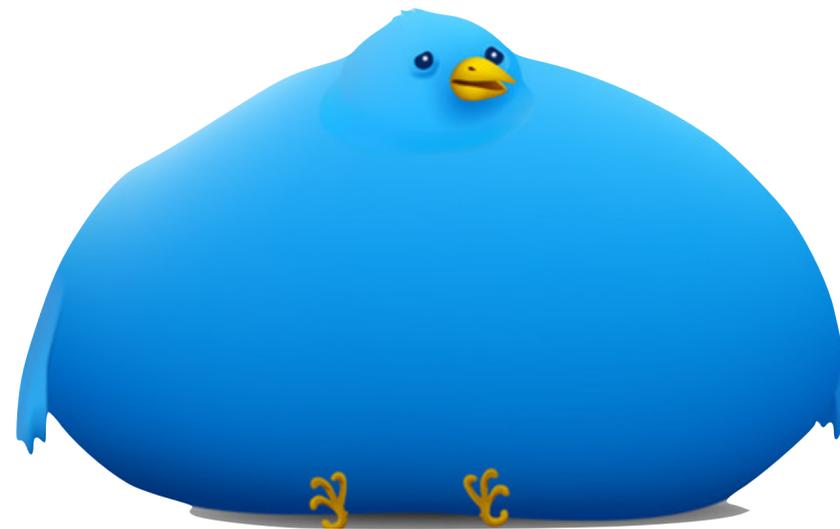
NUMÉRIQUE VS RESSENTI



Numérique permet d'enrichir
l'investigation

Ressenti vs normes externes
Un équilibre à trouver

Numérique comme outil
d'individualisation



Numérique comme facilitateur
d'échanges entre pairs

La ludification des apprentissages en handball:

S'impliquer, coopérer, progresser... jouez !



Une illustration en Handball

LE JEU

« Il faut jouer pour devenir sérieux »

Aristote

« Il n'est pas de bonne pédagogie qui ne commence par éveiller le désir d'apprendre »

F.De Closets

Apprendre pour jouer ou jouer pour apprendre ?

Choix d'une Forme Scolaire de Pratique



Choix d'une approche pédagogique



Choix d'une ressource support de l'enseignement

HAND@4'EPS

CURRICULUM DE FORMATION DE L'ÉLÈVE

Cycle 3

Cycle 4

Lycée

STAPS

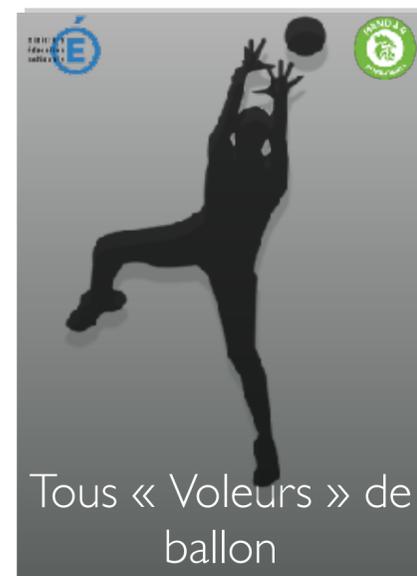


UNE OPTIMISATION DU TEMPS MOTEUR... ET MÊME À 40 !



LE CHOIX D'UNE FORME SCOLAIRE DE PRATIQUE

Quel élève handballeur à la fin du secondaire



« Vivre une tranche de vie de
handballeur »

M.Portes

LE CHOIX D'UNE APPROCHE PÉDAGOGIQUE

Accroître la motivation



Rendre l'élève pleinement acteur



Serious game



HAND@4'EPS

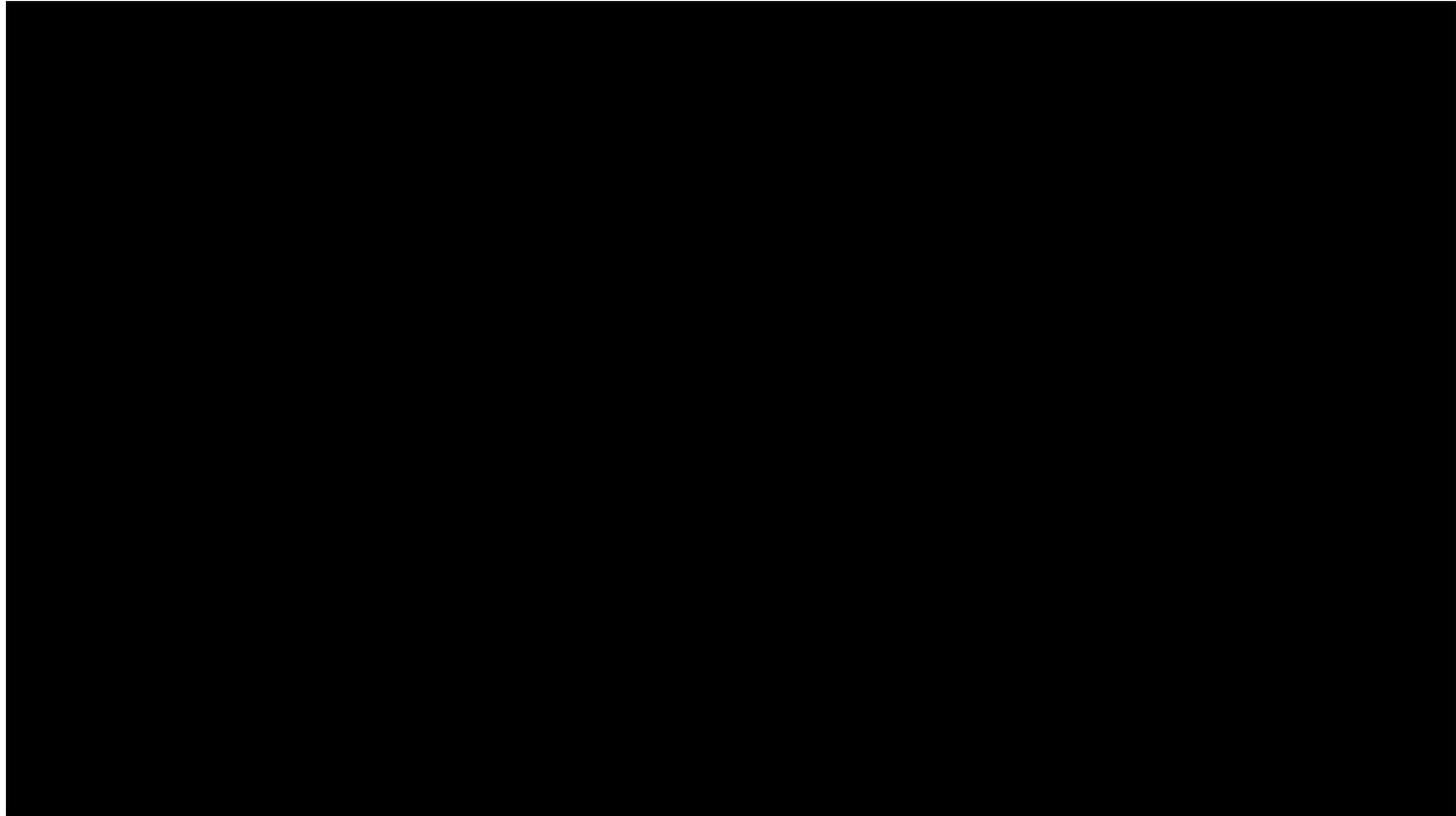
Construire l'autonomie



Contribuer à la socialisation



LE CHOIX D'UNE RESSOURCE SUPPORT



LE CHOIX D'UNE RESSOURCE SUPPORT

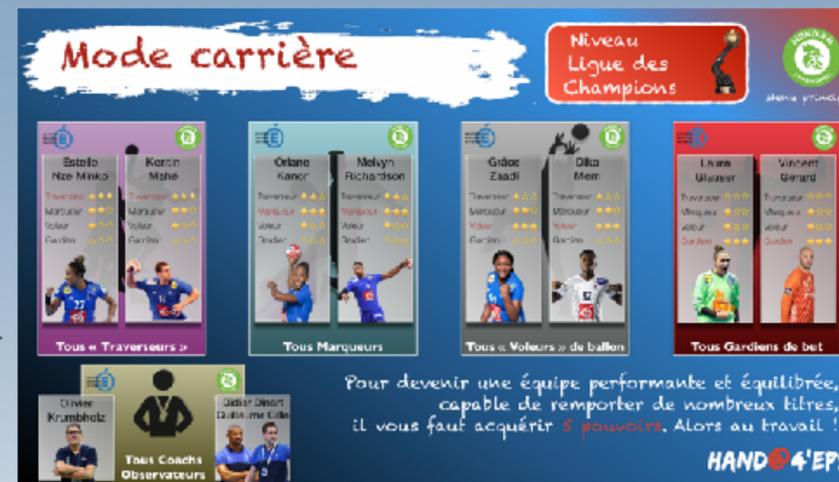
ETAPE I

S'éprouver au sein d'oppositions



ETAPE II

Choix d'un pouvoir à travailler



ETAPE III

Tester ses nouveaux pouvoirs



HAND@4'EPS

SCÉNARIO ENRICHIS PAR LE NUMÉRIQUE: LE DÉROULÉ

Evaluation diagnostique

- Règles essentielles
- Ratios T/P et B/T

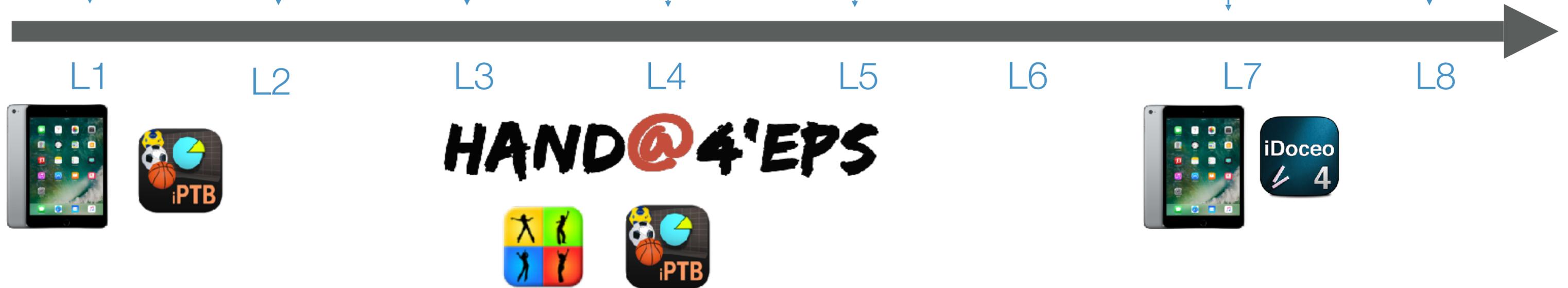
Constitution des clubs

Présentation des pouvoirs
« La compétition »

Mise en place du scénario
Acquisition des pouvoirs
Matches amicaux

Auto-évaluation

Evaluation Terminale



Mode carrière

Niveau
LNH-LFH



Menu principal

Estelle Nze Minko
Traverseur ★★☆☆
Marqueur ★★☆☆
Voleur ★☆☆☆
Gardien ☆☆☆

Kentin Mahé
Traverseur ★★☆☆
Marqueur ★★☆☆
Voleur ★☆☆☆
Gardien ☆☆☆

Tous « Traverseurs »

Orlane Kanor
Traverseur ★★☆☆
Marqueur ★★☆☆
Voleur ★☆☆☆
Gardien ☆☆☆

Melvyn Richardson
Traverseur ★★☆☆
Marqueur ★★☆☆
Voleur ★☆☆☆
Gardien ☆☆☆

Tous Marqueurs

Grâce Zaadi
Traverseur ★☆☆☆
Marqueur ★★☆☆
Voleur ★★☆☆
Gardien ☆☆☆

Dika Mem
Traverseur ★☆☆☆
Marqueur ★★☆☆
Voleur ★★☆☆
Gardien ☆☆☆

Tous « Voleurs » de ballon

Laura Glauser
Traverseur ☆☆☆
Marqueur ★☆☆☆
Voleur ★☆☆☆
Gardien ★★☆☆

Vincent Gérard
Traverseur ☆☆☆
Marqueur ★☆☆☆
Voleur ★☆☆☆
Gardien ★★☆☆

Tous Gardiens de but

Olivier Krumbholz

Didier Dinart
Guillaume Gille

Tous Coachs
Observateurs

Pour devenir une équipe performante et équilibrée, capable de remporter de nombreux titres, il vous faut acquérir **5 pouvoirs**. Alors au travail !

HAND@4'EPS

« TOUS TRAVERSEURS »

Hand de Course

Retour

Consignes

Jeu sur un terrain de handball à 4. Chaque équipe est composée de 3 joueurs de champ et d'un gardien
L'équipe marque un point à chaque but marqué
Stade 1: le PB peut courir librement avec le ballon. Les défenseurs n'ont pas le droit au contact, ils doivent intercepter
Stade 2: le PB doit s'arrêter lorsqu'il est touché par un défenseur de face à deux mains
Stade 3: le PB perd le ballon lorsqu'il est touché par un défenseur de face à deux mains

Variables

- L'équipe perd le ballon lorsqu'elle est touchée à trois reprises par l'équipe adverse
- On supprime le toucher: le défenseur peut gêner, intercepter, dissuader
- Jeu dans la longueur d'un terrain divisé en deux (40x10)

Numérique

Utilisation de l'application « Multicompteur » (Android et iOS) pour relever le nombre de possessions et le nombre de tirs réalisés par l'équipe observée

Présentation des joueurs

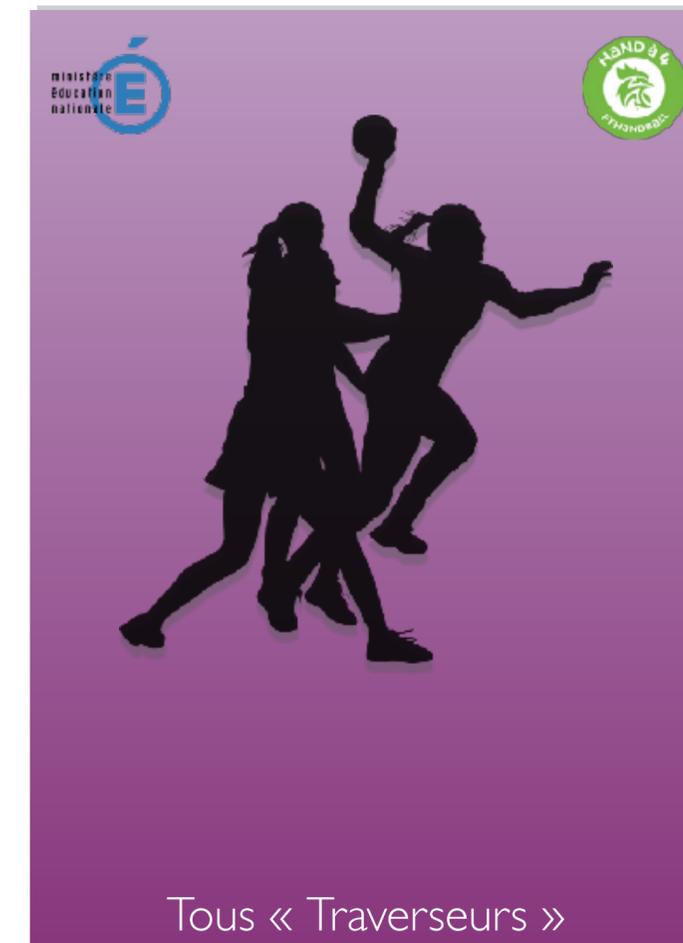
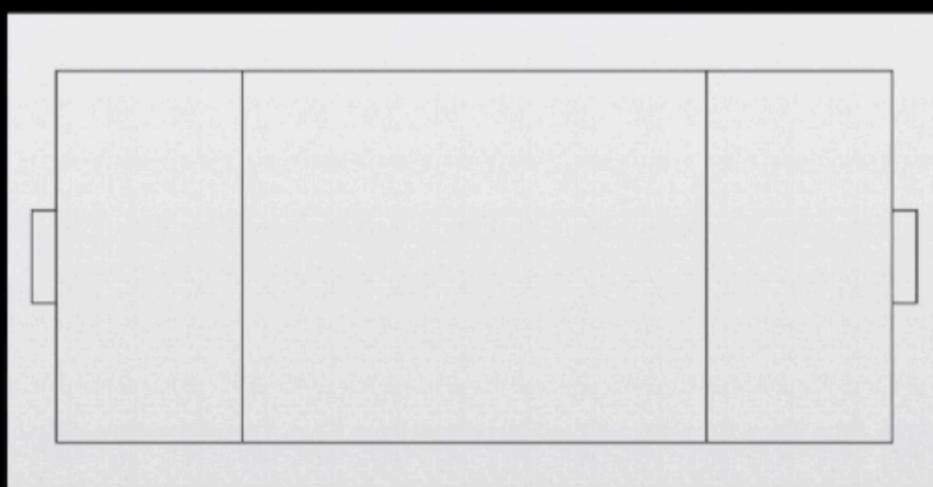
Estelle Nze Minko	Kentin Mahé
Traverseur ★★★★★	Traverseur ★★★★★
Marqueur ★★★☆☆	Marqueur ★★★☆☆
Voleur ★★☆☆☆	Voleur ★★☆☆☆
Gardien ★☆☆☆☆	Gardien ★☆☆☆☆

Tous « Traverseurs »

Objectif

Intégrer les notions de progression vers la cible.
Se projeter rapidement vers l'avant pour traverser le terrain

Situation en vidéo



HAND@4'EPS

« TOUS MARQUEURS »

 Retour

Goal à goal

Consignes
Les joueurs de deux équipes s'affrontent successivement en un contre un sur un terrain de hand à 4
Le PB peut courir librement avec le ballon. Chaque duel dure 1min
Stade 1: le tir est réalisé avant la ligne médiane
Stade 2: le tir est réalisé au niveau des plots
Stade 3: le tir est réalisé à la zone adverse
Stade 4: le PB doit dribbler pour se déplacer

Variables

- Modifier la distance des plots
- Modifier la durée des oppositions
- Imposer le tir indirect

Numérique
Utilisation de l'application « EPSCompteur » (Android) ou « C4statsLite » (iOS) pour prélever le pourcentage de réussite des tireurs (ratio B/T)

Variables

Joueur	Traverseur	Marqueur	Voleur	Gardien
Orlane Kanor	★★★★	★★★★	★★★	★★★
Melvyn Richardson	★★★★	★★★★	★★★	★★★

Objectif
Tirer efficacement en appui, en course ou en suspension en situation favorable (sans défenseur)

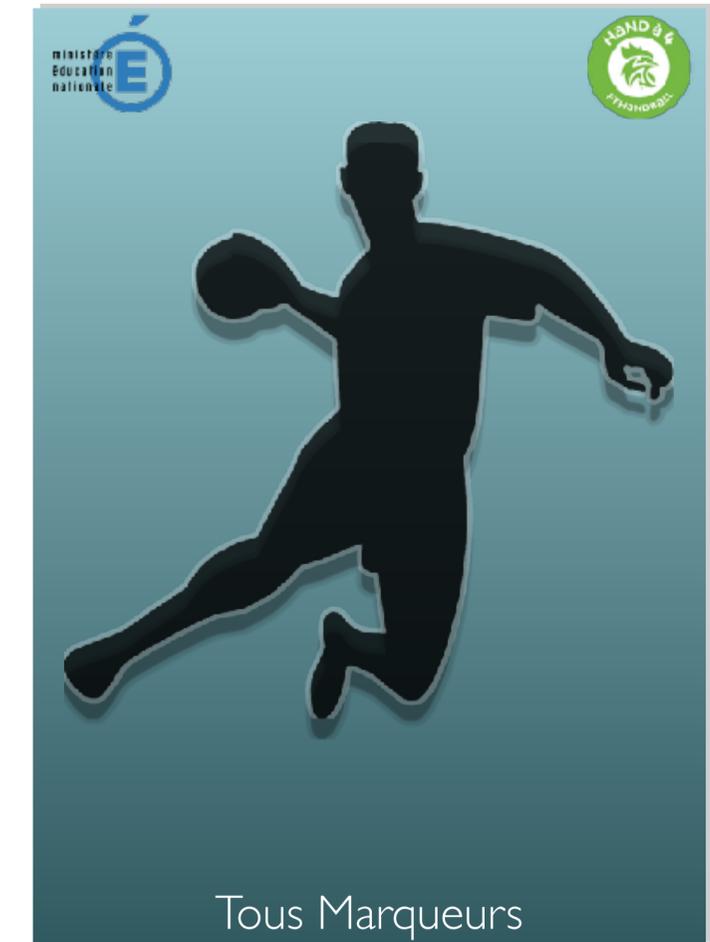
Situation en vidéo



Logo: HAND@4'EPS

Logos: Gold, Silver, Bronze

- L'équipe remporte tous ses duels en marquant à chaque fois plus de 3 buts
- L'équipe remporte plus de 70% de ses duels
- L'équipe remporte plus de 50% de ses duels



HAND@4'EPS

< Retour

Le joueur cible

GOLD L'équipe remporte tous ses matchs avec un score > à 30

SILVER L'équipe remporte plus de 70% de ses matchs

BRONZE L'équipe remporte plus de 50% de ses matchs

Consignes

Opposition de deux équipes composées de 3 joueurs et 1 GB sur un terrain de handball à 4.
 Un joueur cible est placé derrière le GB adverse. Le tireur doit parvenir à donner le ballon au joueur cible.
 1pt est marqué par but marqué.
 10pts sont marqués lorsque le joueur cible a reçu la balle
 10pts sont marqués si le GB détourne ou intercepte la balle
 Pénalité de 10pts si le GB se retourne face au joueur cible

Variables

- Augmenter ou diminuer la surface de la zone
- Retirer le joueur cible et imposer le tir indirect (rebond, contournement)

Numérique

Utilisation de l'application « ScoreurEPS » (Android) ou « Compteur UDC » (iOS) pour le recueil du score

00
00

1 U 1
10 D 10
100 C 100

Objectif

Prendre confiance dans son rôle de GB. Apprendre à se placer et rester face au tireur

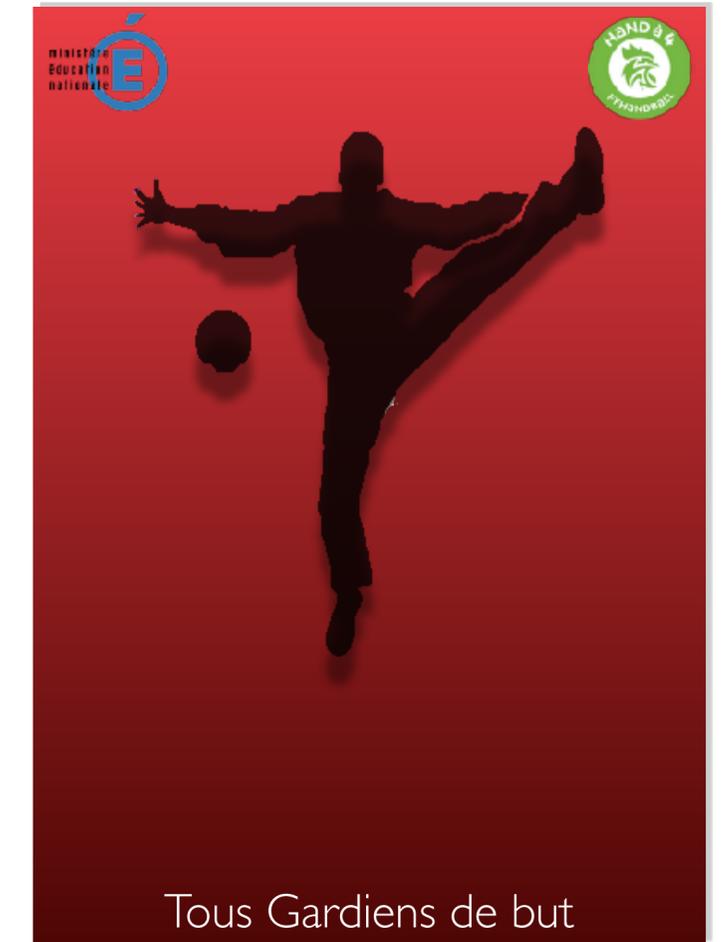
Présentation des joueurs

Laura Glauser	Vincent Gérard
Traverseur ☆☆☆	Traverseur ☆☆☆
Marqueur ☆☆☆	Marqueur ☆☆☆
Volleur ☆☆☆	Volleur ☆☆☆
Gardien ☆☆☆	Gardien ☆☆☆

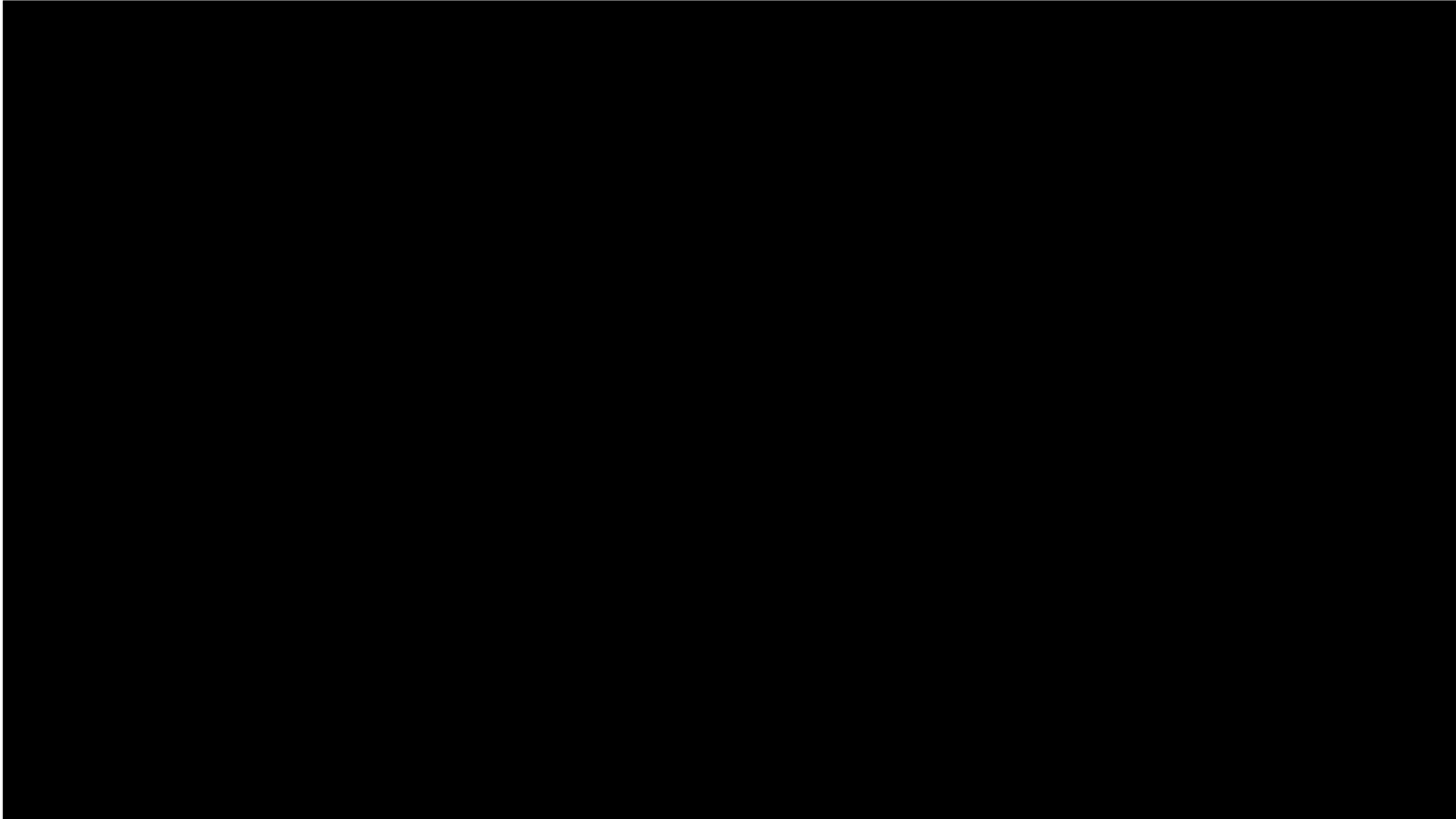
Tous Gardiens de but

Situation en vidéo

HAND@4'EPS



HAND@4'EPS



GENÈSE D'UNE DÉMARCHE

Outiller l'élève pour lui permettre de comprendre, évaluer et réguler ses actions

Outiller l'enseignant et le candidat au concours pour décrypter la motricité



Retour d'information



Outil numérique



Analyse des besoins



Continuum de formation

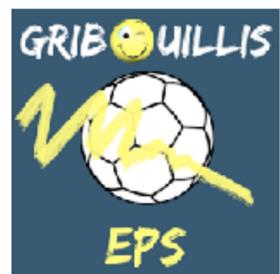
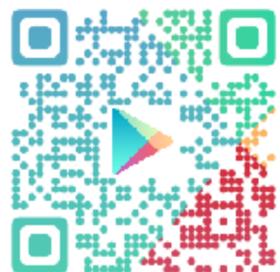
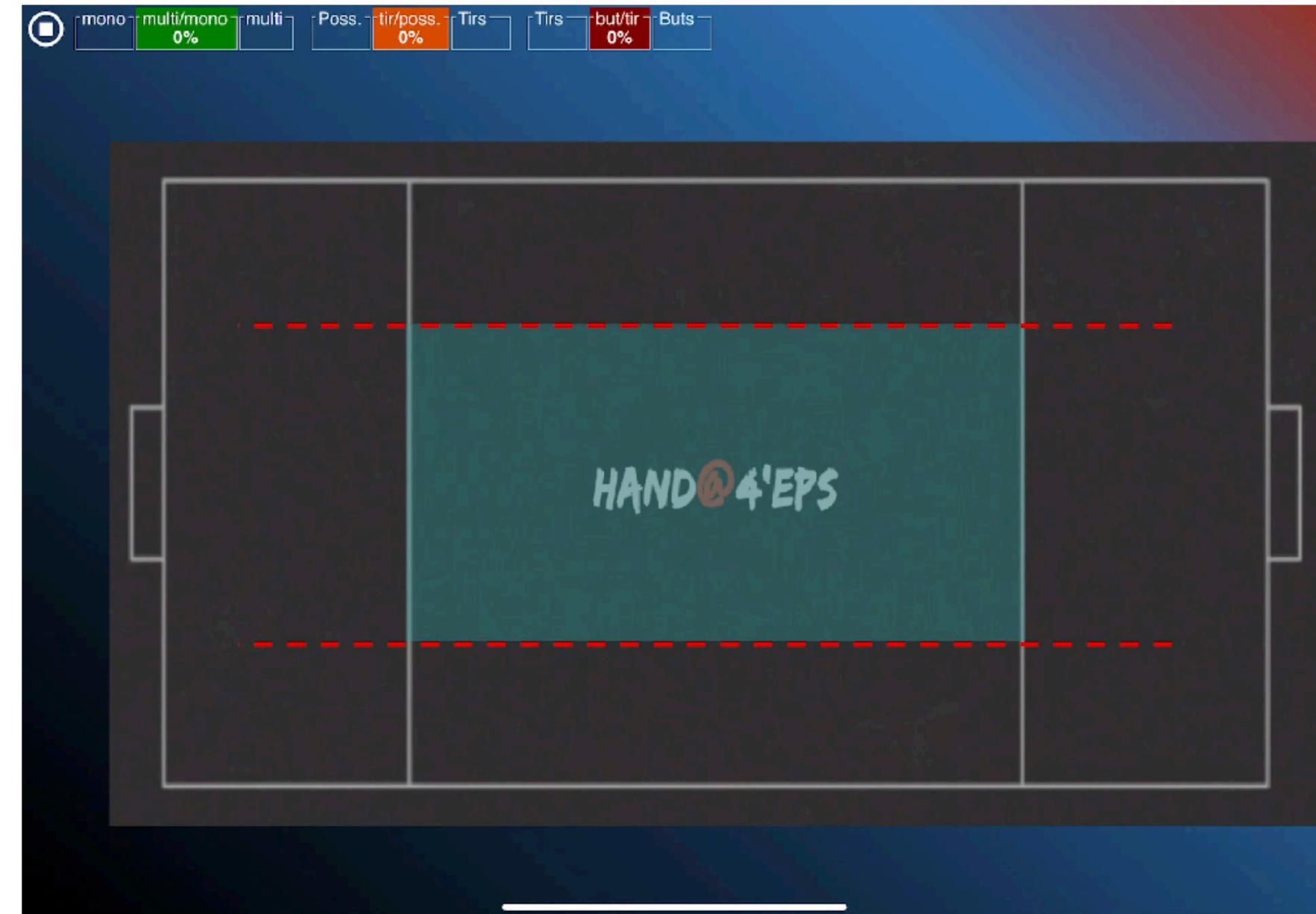


Associer un **numérique éducatif** à une **forme scolaire de pratique adaptée** « porteuse du fond culturel des APSA »* pour former le citoyen lucide, capable d'adaptation et de choix éclairés



* Programme d'EPS du lycée général et technologique, BO spécial n°1 du 22 janvier 2019

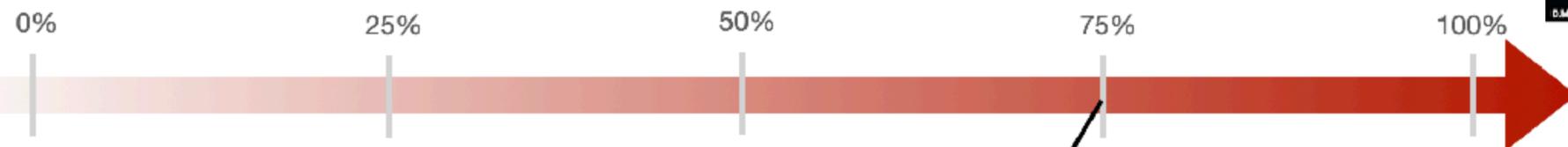
GRIBOUILLIS'EPS



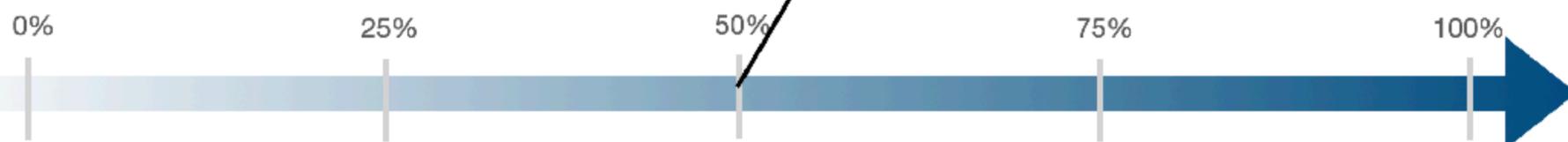
LE RÉVÉLATEUR

Tirs / Possessions

(nombre de possessions aboutissant à un tir / nombre de possessions entraînant une perte de balle)

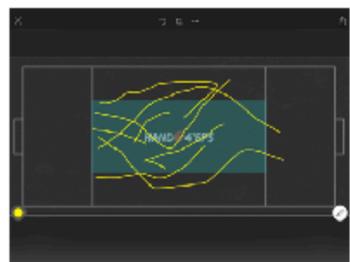
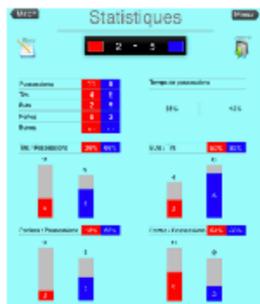


Niveau LNH-LFH  Niveau Ligue des Champions  Niveau Mondial 



« Jeu multi-couloirs / Jeu mono-couloir »

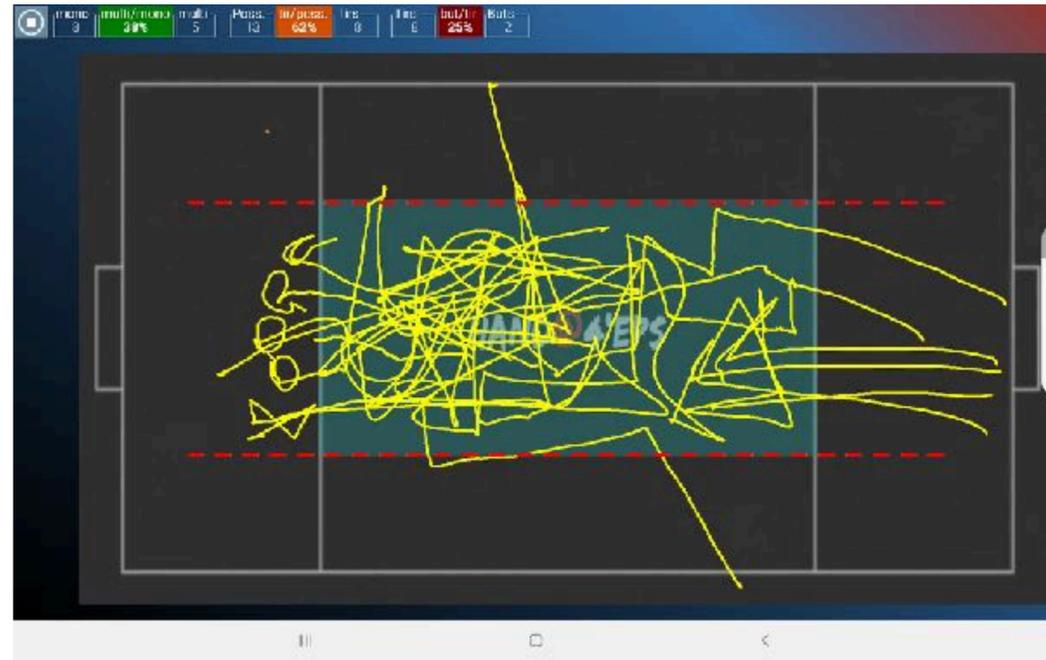
(nombre de ballons navigant dans 2 ou 3 couloirs / nombre de ballons restant dans un unique couloir)



<https://www.ticeps.fr/2455-2/>

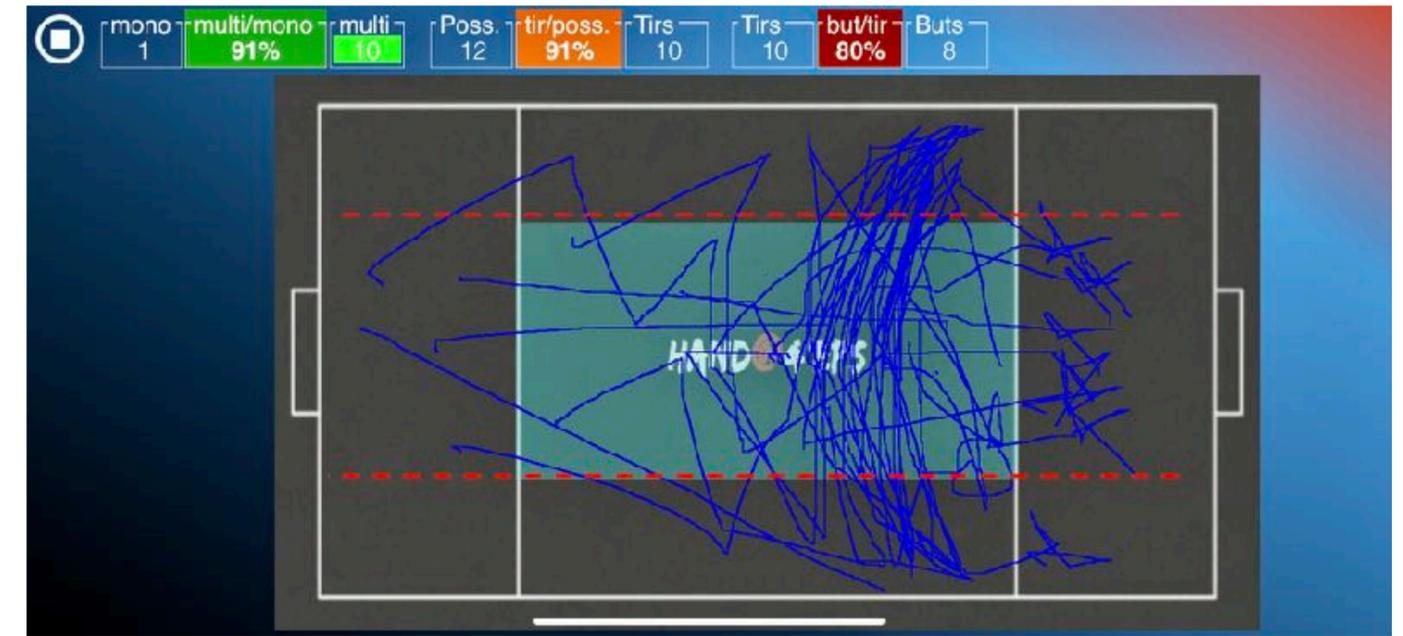
EPSOËT

CYCLE 4 VS PSG HANDBALL



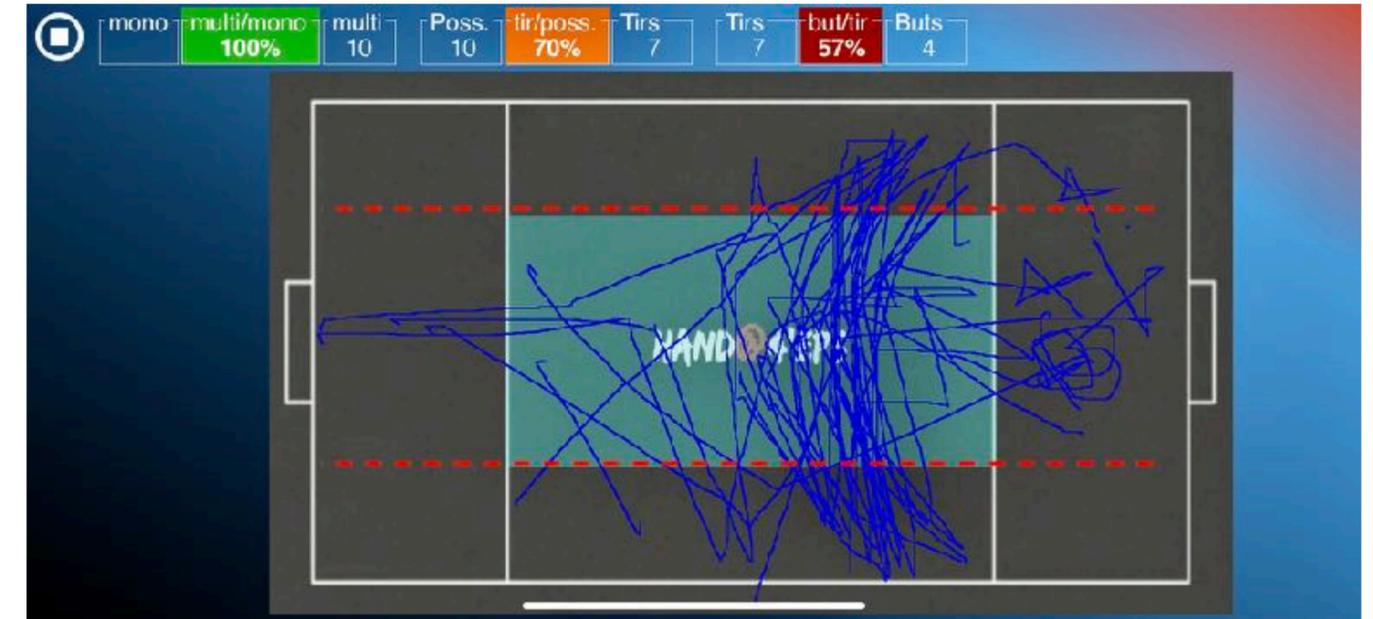
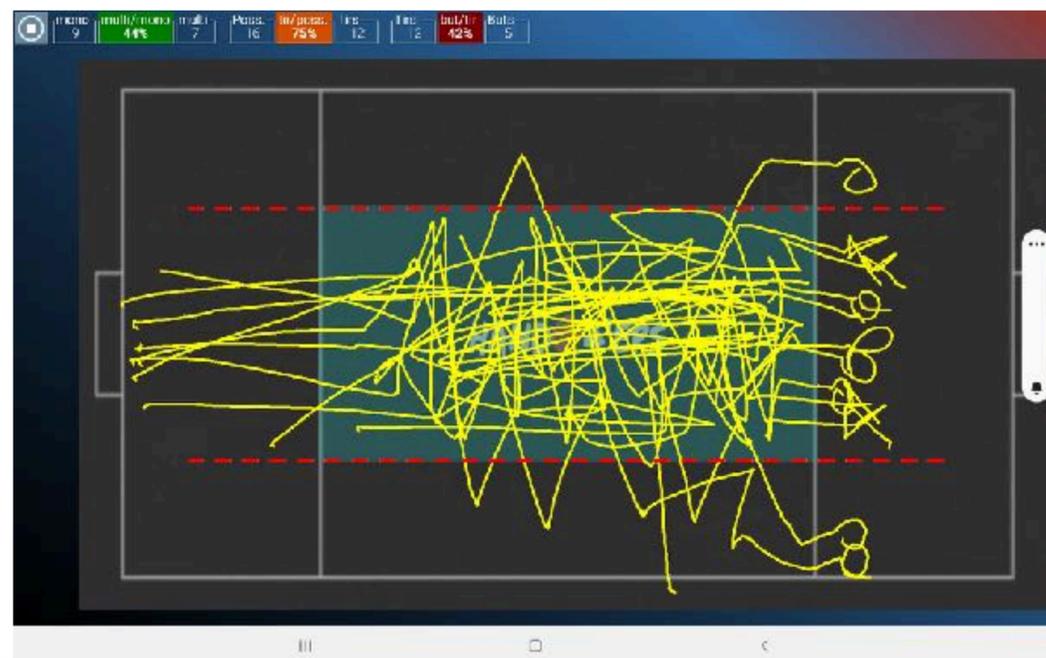
Cycle 3

Cycle 4



Lycée

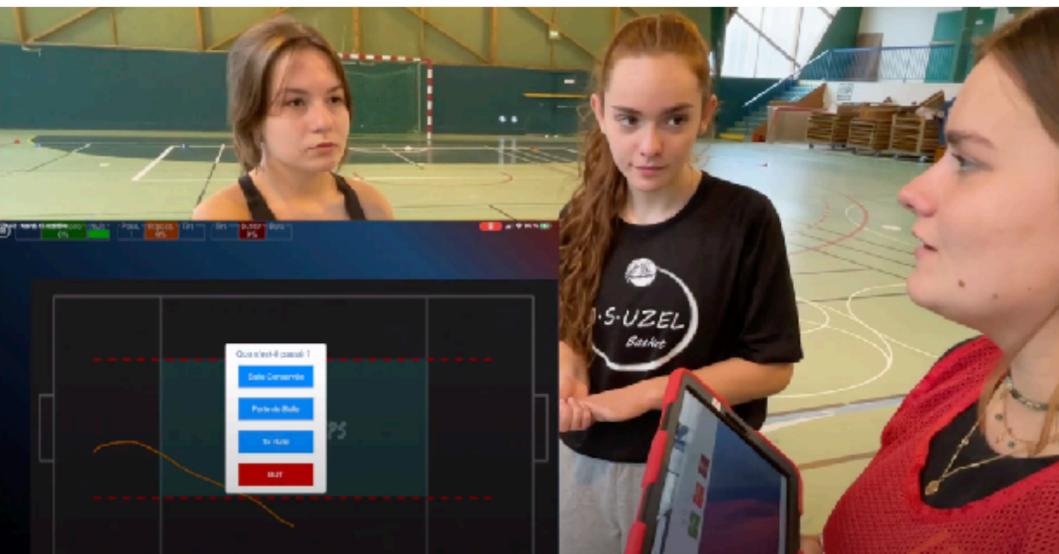
Haut Niveau



CONCLUSION

Choix d'un observable au sein d'un indicateur pour cibler un objet d'enseignement

Choix d'une FSP spécifique au sein d'une APSA et d'un CA particulier



Pour une circulation des savoirs

CONCLUSION

Technologie / Pédagogie

Les nouvelles technologies au service des pédagogies actives

« L'innovation n'est pas toujours un progrès »



Révolution / Métamorphose

Ce n'est pas l'outil qui transforme la pédagogie



The background image shows an outdoor basketball court. In the foreground, a person with dark hair is looking at a tablet mounted on a stand. To the right, another person's hand is touching a tablet. The court floor has red and yellow markings. In the background, there are bleachers and a basketball hoop.

TICEPS.FR

Numérique et TICE en EPS

MERCI DE VOTRE ATTENTION

Xavier Cerati

Formateur STAPS

Académie d'Aix-Marseille

Yoann Tomaszower

IA-IPR Education Physique et Sportive

Académie de Montpellier

Karine Ouvrard

Enseignante d'EPS

Académie d'Aix-Marseille