



BASKET - Les matchs d'Alex et BB Coach



Relever des statistiques individuelles et collectives. Les analyser.
Se mettre en projet. Suivre ses progrès

APSA- Niveau	OBJECTIF	TYPE DE CLASSE
BASKET ----- Tous niveaux avec adaptations	Ces 2 applications Excel combinées permettent de relever des statistiques individuelles et collectives, de les comparer, de les enregistrer et de suivre leurs évolutions au fil des matchs afin de situer les progrès des élèves sur les contenus choisis.	Toutes avec adaptations des critères observables

AUTEUR-mail	ETABLISSEMENT
mickael.da-costa@ac-lyon.fr	Collège Lycée LP

MATERIELS NECESSAIRES	LOGICIELS / APPLICATIONS NECESSAIRES
1 PC (tactile étant l'idéal) 4 tablettes (1/équipe)	   <p>Basket – Les matchs d'Alex (PC) et BB coach v2019 (Tab) via EXCEL</p>

RESUME DU SCENARIO PEDAGOGIQUE

En début de séance, l'enseignant distribue 1 tablette à chaque capitaine d'équipe. Il constitue 4 équipes qu'il inscrit dans l'application « **Les matchs d'Alex** », pendant que le capitaine inscrit ses joueurs dans l'application « **BB coach** ». L'échauffement est précisé dans la tablette et une situation spécifique peut être mise en place en autonomie. Lors des matchs, les rôles sont répartis au sein de l'équipe. Les élèves utilisent l'observation sur tablette selon les critères définis par l'enseignant (faute, bon tir, panier,...). L'enseignant assisté d'un secrétaire observe aussi les mêmes critères sur le PC tactile. A la fin des matchs il est possible de comparer les relevés enseignant et élèves. A partir de ces observations, une analyse émerge et les élèves définissent un ou plusieurs contrats sur des critères précis.

INTERET SPECIFIQUE DU NUMERIQUE EDUCATIF DANS CE SCENARIO PEDAGOGIQUE ET AILLEURS

En quelques clics simples l'observation permet d'obtenir des statistiques individuelles et collectives détaillées. Le nombre de critères dépendant des capacités d'observations des élèves et de l'enseignant (de 1 à 7 critères). Le numérique permet d'enregistrer ces données aisément et de suivre leurs évolutions sans calculs supplémentaires. L'accès aux diverses situations d'apprentissages favorisent l'auto-organisation des élèves. Ces outils favorisent aussi les échanges entre élèves et avec l'enseignant pour se mettre en projet et définir des axes de travail individuels et collectifs.

ORGANISATION PEDAGOGIQUE DE LA CLASSE ET EVOLUTION DU SCENARIO PEDAGOGIQUE

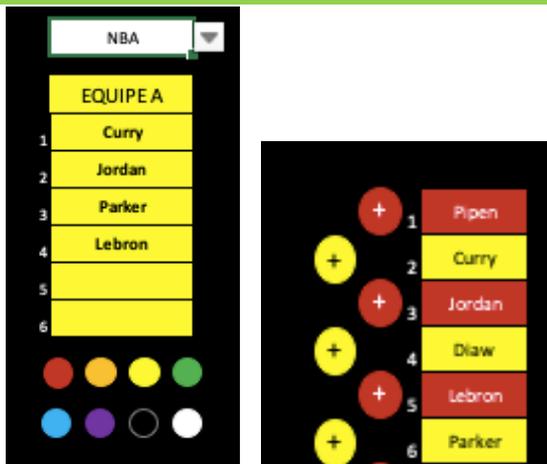
Pour l'échauffement général :

4 équipes réparties sur toute la longueur du gymnase (allers-retours sur la largeur)

Pour l'échauffement spécifique : variable mais au moins un panier par équipe

Lors des matchs : 2 équipes s'affrontent – 4 joueurs observent depuis les tribunes (1 observateur et 1 secrétaire / équipe pour observer chaque équipe) – 4 joueurs arbitrent (2/équipe avec des règles spécifiques)

ETAPE 1



Précisions : les 2 applications sont utilisées en parallèle dans ce scénario

Les matchs d'Alex

En début de séance, l'enseignant constitue les équipes sur le PC :

Il choisit la classe observée (1 fichier par classe est préférable)

Puis la couleur en cliquant sur l'un des rond

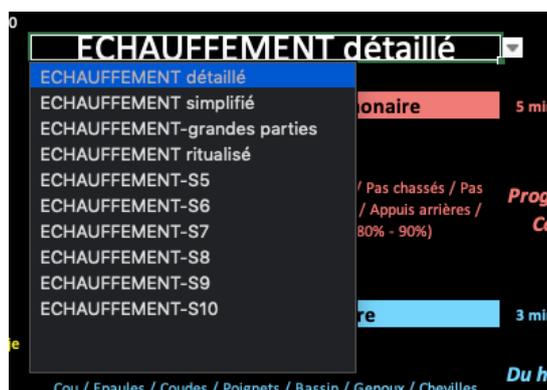
Puis il clique sur le bouton + correspondant aux élèves à ajouter



BB COACH

Le capitaine de chaque équipe en fait de même sur la tablette dont il sera responsable mais cette fois en cliquant sur le petit triangle (donnée de validation) pour choisir l'élève à inscrire. Les élèves se répartissent à l'avance les rôles qu'ils auront

ETAPE 2



BB COACH

Les élèves consultent l'échauffement ritualisé. Celui-ci peut varier selon les séances. Progressivement le nombre d'information diminue pour disparaître et permettre aux élèves de le réaliser en totale autonomie.

En cliquant sur ECHAUFFEMENT DETAILLE, l'enseignant peut choisir le nom de l'échauffement construit au préalable dans l'onglet DEBUT.

Une note peut être mise et une discussion sur la qualité de conduite de l'échauffement peut avoir lieu.

ETAPE 4

Thème		TIR	Niveau	N4	0
BAD	PASSE et VA	Obj	ENCHAINER PASSE - DEPLACEMENT - RECEPTION - TIR EN COURSE - REROND - DRIBBLE		
		But	Réaliser un passe et va + tir en course et marquer le plus de paniers possible		
Schéma / Matériel nécessaire		Matériel nécessaire			
		2 plots. 1 ballon. 1 chrono / Panier. Si l'équipe possède 4 joueurs ou plus il faut utiliser 2 paniers et décaler en même temps.			
		Consignes		SCORE	
		Le joueur ROUGE fait une passe au joueur VERT qui lui remet dans la course (une-deux). Le joueur ROUGE tente le tir, récupère le ballon et retourne faire le tour du plot rouge. Le joueur ROUGE enchaîne les une-deux et les tirs pendant 1 minute. - Relever le score sur la feuille suivante			
Critères de réussite		Conseils pour réussir			
0		JE m'applique sur ma passe et mon tir. Je reviens rapidement faire le tour du plot.			
				ECHMT	

BB COACH

Les élèves peuvent consulter une situation d'apprentissage prévue par l'enseignant ou choisie par eux-mêmes (selon le degré d'autonomie et la séance) en cliquant en haut à gauche et en sélectionnant le nom de la SA. Ils s'auto-organisent pour mettre en place le matériel, suivre les consignes et relever des scores si besoin.

Pendant ce temps l'enseignant passe auprès des groupes pour distiller des contenus d'apprentissage (si la SA n'est vraiment pas été comprise par les élèves, il peut les interroger sur la méthodologie de compréhension des consignes et le but de la SA à mettre en place pour les aider à s'auto-organiser).

ETAPE 5

Pendant les matchs les élèves sont répartis selon les rôles choisis en début de séance : arbitres, observateurs ou secrétaires (table de marque ou autre rôles possibles)
Les doublettes observateurs-secrétaires prennent la tablette de l'équipe qu'ils vont observer et se placent dans les tribunes
Les arbitres récupèrent un sifflet et une fiche aide et se répartissent sur chaque demi-terrain.

ETAPE 6

ARBITRE BASKET 1	
Si je vois une faute je siffle. J'annonce à voix haute la faute sifflée. Je récupère le ballon et j'annonce la couleur de l'équipe pour qui est la remise en jeu	
Quelle faute ?	Quel geste
MARCHER	
REPRISE DE DRIBBLE	
ARBITRE BASKET 2	
Si je vois une faute je siffle. J'annonce à voix haute la faute sifflée. Je récupère le ballon et j'annonce la couleur de l'équipe pour qui est la remise en jeu	
Quelle faute ?	Quel geste
Utilisation des mains sur corps de l'adversaire	
Pousser ou charger sans ballon	

Les arbitres placent la fiche d'aide proche d'eux pour se rappeler des gestes et des consignes à respecter pour bien arbitrer. 4 arbitres (2/équipe qui ne jouent pas), disposés autour du terrain s'occupent de règles définies à l'avance.

ETAPE 7

FAUTE	BALLON PERDU	POSSESSION RECUPERATION B	TIRS	BONS TIRS	PANIER
-3	-1		1	3	6

Sur l'application **BB COACH** : L'enseignant précise à l'avance (avant de mettre les fichiers sur les tablettes) les critères observables choisis pour ces élèves (ainsi que les points attribués à chaque critère s'il souhaite un multi-score). Évidemment il peut les modifier pendant la séance.

Il peut en faire de même sur l'application **Les matchs d'Alex** en renommant simplement les boutons et l'entête des critères (étape à réaliser avant la séance de préférence)

F	BP	I	BR	T	BT	PTS

ETAPE 8

Les matchs d'Alex

On clic sur les 2 équipes qui vont jouer entre A, B, C ou D

ETAPE 10

Les matchs d'Alex

Lorsque le match commence, à chaque action le secrétaire (à partir des informations fournies par l'observateur) clique sur l'action réalisée puis le prénom de l'élève :

Exemple :

BB coach

A chaque action l'observateur annonce à voix haute au secrétaire quelle action a été réalisée et par qui en cliquant dans la colonne correspondante puis le petit triangle puis le prénom de l'élève dans la liste des joueurs de l'équipe

Exemple : FAUTE – Amira

Classe	Equipe observée	score	Adversaire	score	No de 3 PTS		
1TV	VIOLET	0	VERT				
EQUIPE	FAUTE	BALLON PERDU	POSSESSION RECUPERATION B	TIRS	BONS TIRS	PANIER	% REUSSITE
1	-3	-1		1	3	6	
2	Amira						
3	Estelle						
4	0						
5	0						
6	0						
7	0						
8	0						
9							
10							
11							

ETAPE 13

CONTRATS		0	1	2	3	4	5	CONTRATS		0	1	2	3	4	5
EQUIPE A	F	BP	T	BR	T	BT	PTS	EQUIPE B	F	BP	T	BR	T	BT	PTS
Curry								mick							
Jordan								mike							
Parker								mika							
Lebron								mickael							
0								0							
0								0							

Amira	1	0
-3		

Les matchs d'Alex

Les élèves peuvent aussi définir des contrats en bas de l'application. Les boutons chiffrés permettent de définir le nombre à atteindre par critère/élève (ou /équipe)

BB COACH

Je préfère toutefois inviter les élèves à le faire directement sur leur tablette dans l'application BB COACH en indiquant dans la petite case blanche correspondant aux critères choisis par chaque élève ou pour l'équipe, le contrat choisi.

ETAPE 14

PROFILS DE JEU ET SITUATIONS A TRAVAILLER				
	MON POINT FORT	MON POINT FAIBLE	JEUX A TRAVAILLER ...	Nom de la situation A TRAVAILLER
Amira	TIR	DEFENSE INDIVIDUELLE	PASSE	0
Estelle	PASSE	DEFENSE INDIVIDUELLE	TIR	0
0		DEFENSE INDIVIDUELLE	TIR	0
0		DEFENSE INDIVIDUELLE	TIR	0
0		DEFENSE INDIVIDUELLE	TIR	0
0		DEFENSE INDIVIDUELLE	TIR	0
0		DEFENSE INDIVIDUELLE	TIR	0
0		DEFENSE INDIVIDUELLE	TIR	0
0		DEFENSE INDIVIDUELLE	TIR	0
0		DEFENSE INDIVIDUELLE	TIR	0

PROFIL DE JEU DE NOTRE EQUIPE	Nom de la SITUATION A TRAVAILLER
Contre attaque	0

BB COACH

Une analyse des profils de jeu individuels et collectifs est possible en bas de l'application (points forts et faibles). C'est le moment d'échanges privilégiés avec les élèves pour définir des axes de travail. Le nom des situations à travailler peut être automatisé grâce à une analyse didactique à réaliser dans l'onglet DEBUT. Pour le moment je préfère faire une analyse plus réfléchie et variable selon les séances.

Il s'agit ensuite de retourner dans l'onglet SA pour consulter la situation d'apprentissage à travailler.

ETAPE 15

STATS		EQUIPES		
MATCHS	Faute	Ballon perdu	Interception	
	F	BP		I
1				
Pipen				
2	0	0		0
Curry				
3	0	0		0
Jordan				
4				
Diaw				
5	0	0		0

Les matchs d'Alex

Cette application permet d'enregistrer les résultats des élèves, elle permet aussi un SUIVI de l'évolution des différents indicateurs jusqu'à 40 matchs différents par joueur.

AJUSTEMENTS POSSIBLES SELON LE NIVEAU D'AUTONOMIE, DE COMPREHENSION ET D'ENTRAIDE DES ELEVES

<p>Faible autonomie : L'échauffement peut être simplifié ou géré par l'enseignant. La SA est simplifiée et plus accompagnée par l'enseignant 2 observateurs et un secrétaire pendant les matchs</p>	<p>Grande autonomie : Plus besoin de l'application Un observateur-secrétaire qui remplit seul ces 2 rôles.</p>
<p>Peu d'entraide : Favoriser les regroupements et les échanges au sein d'une équipe</p>	<p>Beaucoup d'altruisme : Favoriser les échanges entre équipes.</p>
<p>Difficulté de compréhension : Simplifier la SA à mettre en place. Ritualiser les exercices proposés. Un ou 2 critère d'observation.</p>	<p>Compréhension aisée : Laisser plus de liberté aux élèves dans le choix des SA à travailler. Jusqu'à 5 observables différents.</p>

AJUSTEMENTS POSSIBLES SELON LE MATERIEL DISPONIBLE

1 écran mobile (1 ordi ou 1 tablette)	2 écrans mobiles (2 ordis, 1 tablette + 1 ordi, 2 tablettes)	4 tablettes et +
Utiliser exclusivement l'application Les matchs d'Alex ou la fonction 4 équipes sur la tablette	1 écran pour chaque équipe observée	Voir l'organisation présentée au préalable

LIENS DE TELECHARGEMENT DE LA (LES) RESSOURCE(S)

Nom	OS	Lien de téléchargement
Les matchs d'Alex	Windows	Site EPS Académie de Lyon
BB COACH	iOS, Androïd, WIndows	Site EPS Académie de Lyon
Excel	iOS Androïd Windows	Gratuit sur Apple Store Gratuit sur Play Store ici (à 16 euros)

PRE REQUIS TECHNIQUES D'UTILISATION DU NUMERIQUE

Pour l'enseignant	Pour l'élève
<p>Copier les fichiers sur les tablettes et le PC. Comprendre le fonctionnement des clics des différents boutons sur PC tactile. Maitriser les données de validation. Savoir utiliser son index correctement pour cliquer efficacement Enregistrer les documents</p>	<p>Comprendre le fonctionnement des clics des différents boutons sur PC tactile. Maitriser les données de validation Savoir utiliser son index correctement pour cliquer efficacement</p>

LES PLUS VALUES			
Pour l'élève		Pour l'enseignant	
Acteur de son apprentissage	++	Permettre un retour rapide aux élèves	+++
Compréhension facilitée	++	Mutualiser les ressources	
Visualisation simplifiée des problèmes	+	Multiplier les ressources	+
Développement du regard critique		Faciliter l'apprentissage	+
Accroître la motivation	++	Faciliter les échanges entre enseignants et élèves	++
Mettre en activité	+++	Favoriser la continuité pédagogique entre les séances	+++
Impulser l'autonomie	+++	Assurer un suivi des progrès des élèves	+++
Bénéficier d'un apprentissage individualisé	+++		
S'autoévaluer ou être évalué différemment	+++		
Connaissance immédiate des résultats	+++		

LIMITES AUX PROPOSITIONS

Cet outil pédagogique a été conçu par un enseignant avec ses habitudes de travail. La première limite est de s'approprier ce travail et l'organisation qui va avec. Toutefois chaque enseignant peut adapter son scénario pédagogique à ses besoins en utilisant simplement les fonctionnalités offertes par l'application.

Les élèves font de nombreuses erreurs d'observation et de manipulation au départ mais ils progressent rapidement à ce niveau. Les difficultés rencontrées pour observer et arbitrer peuvent être les mêmes avec ou sans numérique.

C'est la ritualisation et l'accompagnement de l'enseignant qui rend l'organisation efficace. Il ne suffit pas de donner une tablette pour que les élèves s'auto-organisent ou observent efficacement. C'est le fruit d'un travail qui peut parfois être long mais qui visent des objectifs éducatifs importants il me semble.