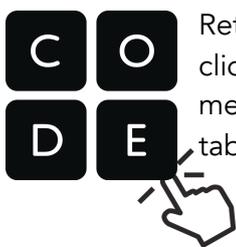


SCÉNARIO PÉDAGOGIQUE – BASKET 4ÈME

Application développée par Pierre DRIVOT

Les choix présentés ici sont justifiés par rapport à un projet de classe, un environnement, des besoins éducatifs précis, une sensibilité pédagogique forte etc... Il s'agit en premier lieu dans cet article de vous proposer un outil d'observation personnalisé ou à personnaliser, plus qu'une conception pédagogique.



Retrouver cette application en scannant le QR Code ci-contre ou bien en cliquant directement sur le logo de gauche. Vous pourrez également aisément mettre cette application en favoris, directement sur l'écran d'accueil de vos tablettes ou smartphones (procédure à suivre en fin d'article)



<http://vu.fr/basketapp>

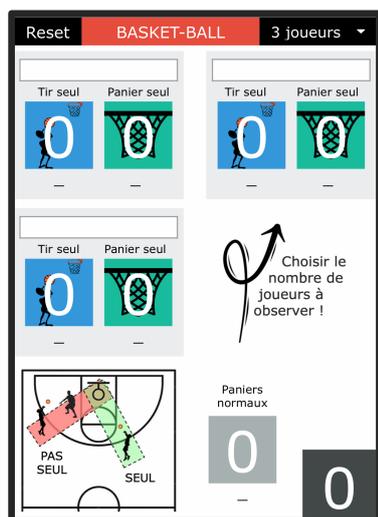
« JE TIRE SEUL ! »

Mettre en place une stratégie collective pour tirer seul.
Observer rigoureusement ses camarades

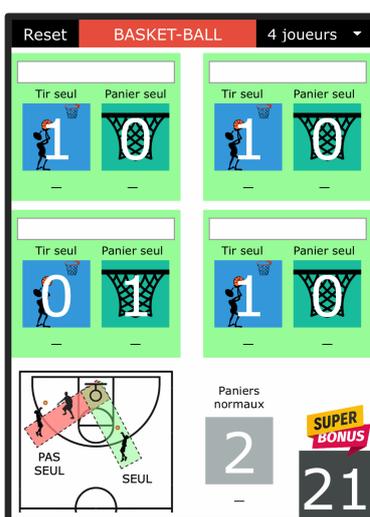


RÉSUMÉ RAPIDE DU SCÉNARIO PROPOSÉ

Observation en situation de matchs 3c3 sur tout terrain. La classe est divisée en trois clubs de niveaux équivalents, de niveau hétérogène en leur sein. Un tournoi entre les équipes dites « 1 » et un tournoi entre les équipes dites « 2 ». Quatre tablettes, une connexion internet.



3 joueurs



4 joueurs



5 joueurs

FORME DE PRATIQUE SCOLAIRE – CHOIX CIBLÉS

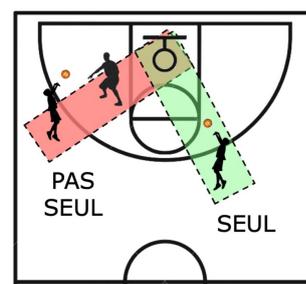
- Classe divisée en 3 clubs, de niveau homogène entre eux.
- Les joueurs constitueront à chaque séance une équipe 1 et une équipe 2
- Match de 8' en 3c3 {les équipes 1 & 2 se rencontrent entre elles}
- C'est le résultat du club qui compte et non le résultat de l'équipe.
- Trois dribbles maximum sauf si le joueur est seul et qu'il n'y a personne devant
- Interdiction de prendre le ballon dans les mains du PB.

- Observations :

- * Tir seul = 1pt
- * Panier seul = 4pts
- * Panier normal = 2pts



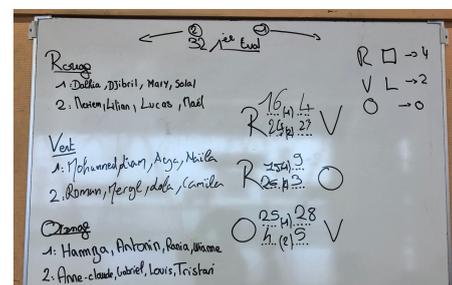
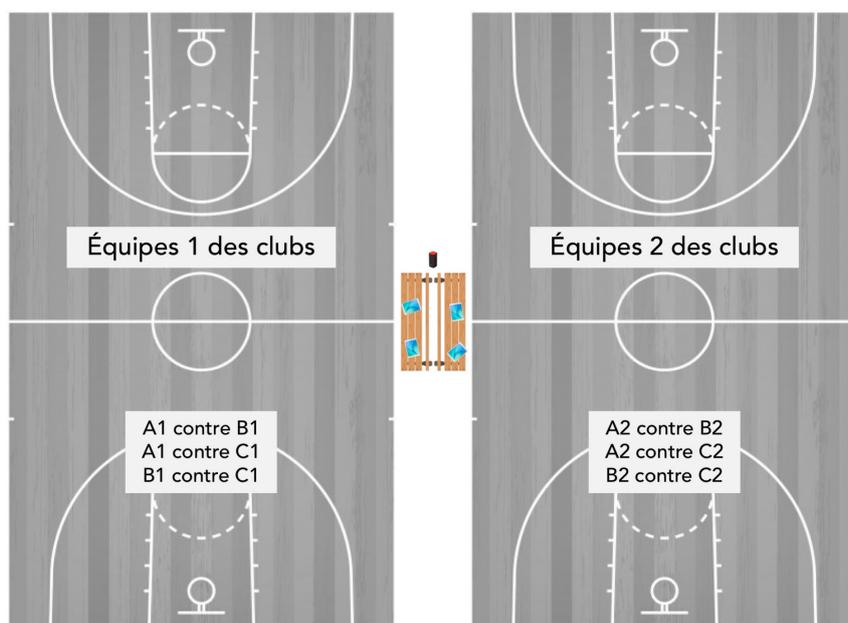
... de 10 points sur le score final lorsque l'ensemble des joueurs de l'équipe a validé au moins un tir seul ou un panier seul.



- Définition de la notion de tir seul : « Le porteur de balle est seul lorsqu'il n'y a personne entre lui et le panier ». En d'autres termes, le joueur est seul lorsque le couloir de jeu direct est libéré, que le défenseur soit à 1m ou à 12m du tireur.

PROTOCOLE D'ORGANISATION DES MATCHS

- 3 clubs de 2 équipes : tournoi des équipes 1 d'un côté et tournoi des équipes 2 de l'autre.
- L'équipe qui ne joue pas s'occupe de l'arbitrage et de l'observation tablette. À mi match, changement de joueurs ET d'arbitres / observateurs (tous les élèves passeront donc à l'arbitrage ET à l'observation).
- A la fin du match, photo des observations par le professeur puis ce sont les arbitres qui vont écrire le résultat au tableau.



PRÉSENTATION DE L'APPLICATION

Tout remettre à zéro

Prénom du joueur

Choix du nombre de joueurs à observer

Reset BASKET-BALL 3 joueurs

Tir seul Panier seul

Tir seul Panier seul

Tir seul Panier seul

Indicateurs pour chaque élève. Le fond deviendra vert lorsque l'élève aura validé au moins un indicateur !

Choisir le nombre de joueurs à observer !

Paniers lorsque les élèves ne sont pas seuls pour tirer

Paniers normaux

Zone d'apparition du « Super bonus ! »

Tir seul Panier seul

PAS SEUL SEUL

Total pondéré

Rappel pour les élèves

The image shows a mobile application interface for a basketball game. At the top, there is a header with a 'Reset' button, the title 'BASKET-BALL', and a dropdown menu showing '3 joueurs'. Below the header, there are three player scorecards. Each card has a name field at the top, followed by two categories: 'Tir seul' (Shooting alone) and 'Panier seul' (Basket alone). Each category has a score display (currently '0') and a small basketball icon. The background of these cards is grey. A callout shows a card where the 'Tir seul' score is '1' and the background is green, indicating a successful attempt. At the bottom left, there is a basketball court diagram with a red shaded area labeled 'PAS SEUL' and a green shaded area labeled 'SEUL'. At the bottom right, there is a 'Total pondéré' (Weighted total) display showing '0' in a dark grey box, with a green circular highlight above it labeled 'Zone d'apparition du « Super bonus ! »'. To the right of this is a 'SUPER BONUS' icon with the number '21' below it. A callout also points to the 'Paniers normaux' (Normal baskets) section, which shows a '0' in a grey box. A large arrow points to the '3 joueurs' dropdown menu with the text 'Choisir le nombre de joueurs à observer !'. Another arrow points to the 'Tir seul' and 'Panier seul' categories with the text 'Indicateurs pour chaque élève. Le fond deviendra vert lorsque l'élève aura validé au moins un indicateur !'. A final arrow points to the 'Tir seul' category of the first player card with the text 'Paniers lorsque les élèves ne sont pas seuls pour tirer'.



- Motivation des élèves car le score final se calcule en direct !
- Accessibilité et compréhension de l'outil très simple, visuel.
- Organisation stable donc la mise en place est rapide.
- Outil adapté à un vrai choix pédagogique et didactique précis.
- Application universelle tablettes et smartphones (Androïd, iOS, MacOs, PC etc...) sans installation, gratuite
- Avec peu de programmation, vous pouvez modifier mon application facilement.

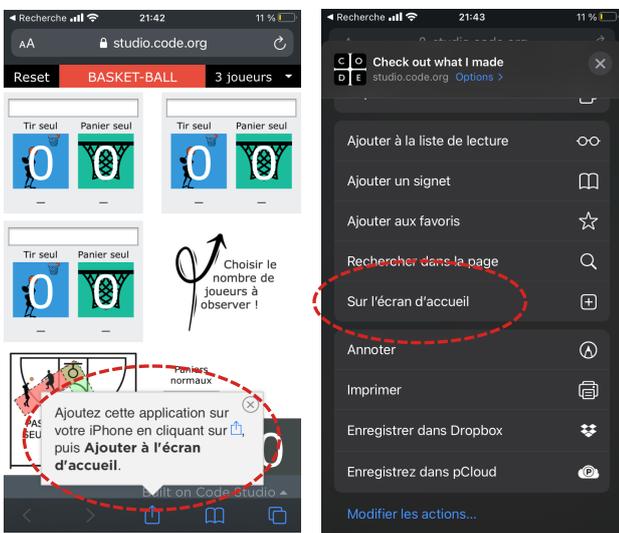


- Nécessite une connexion internet.
- Quatre tablettes pour ce scénario (une par équipe observée). Smartphones élèves possibles.



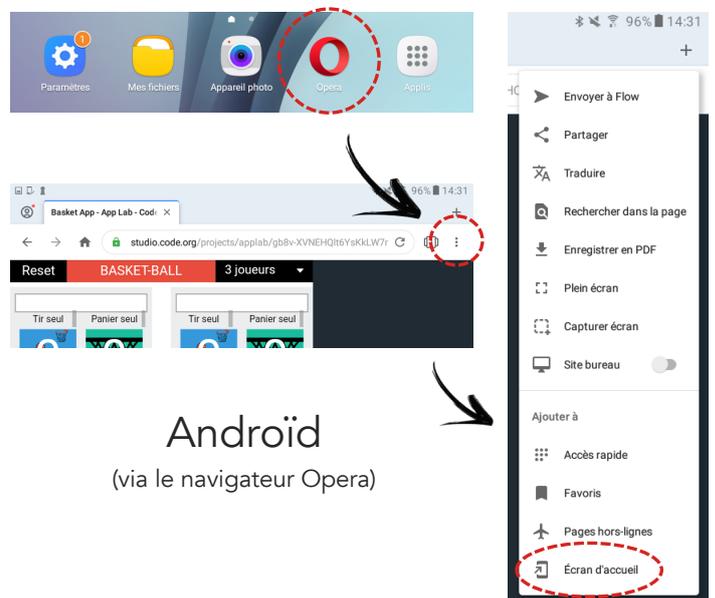
METTRE L'APPLICATION SUR L'ECRAN D'ACCUEIL DE LA TABLETTE

En général ce sont les élèves qui me mettent à jour les tablettes.



iOS

(via le navigateur Safari)



Androïd
(via le navigateur Opera)

STUDIO CODE

REMIXER UNE APPLICATION



PERSONNALISER MON APPLICATION

Le code des applications est libre. Il peut être copié, manipulé à votre guise. De très bons tutoriels de notre collègue Jérôme SACARD alias Webjéjé sont disponibles sur son site internet (cliquer sur l'image de droite). En attendant, voici comment accéder au code et commencer à manipuler l'application.

