

STUDIO CODE

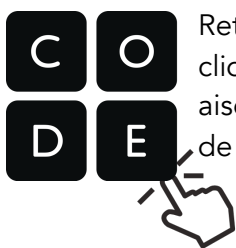
« ULTIMATE APP »



SCÉNARIO PÉDAGOGIQUE – ULTIMATE 6ÈME

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/ultimateapp>

LOGIQUE DE CONSERVATION + LOGIQUE DE PROGRESSION

« TRANQUILLEMENT MAIS SÛREMENT ! »

Progresser vers l'en-but adverse à l'aide de passes courtes pertinentes et efficaces.

[Inspiré des travaux de Jean-Philippe AVERTY, Les dossiers "Enseigner l'EPS", 2016, vol. 2, 62-67]

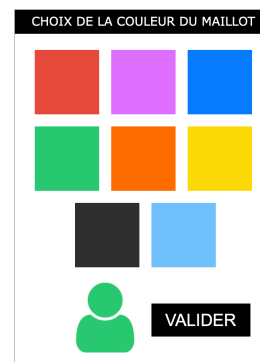
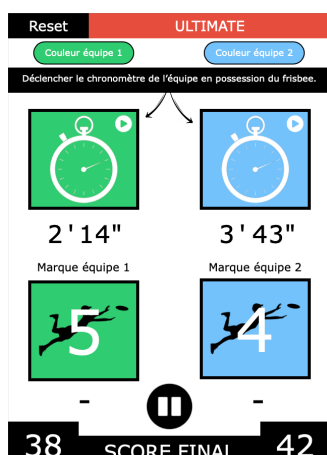
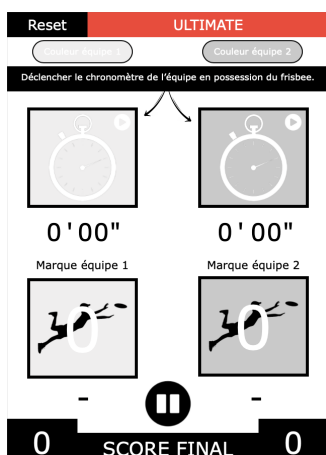
Favoriser les élèves à stabiliser la circulation du disque en évitant la précipitation.

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 ». Deux tablettes, une connexion internet



FORME DE PRATIQUE SCOLAIRE – CHOIX CIBLÉS

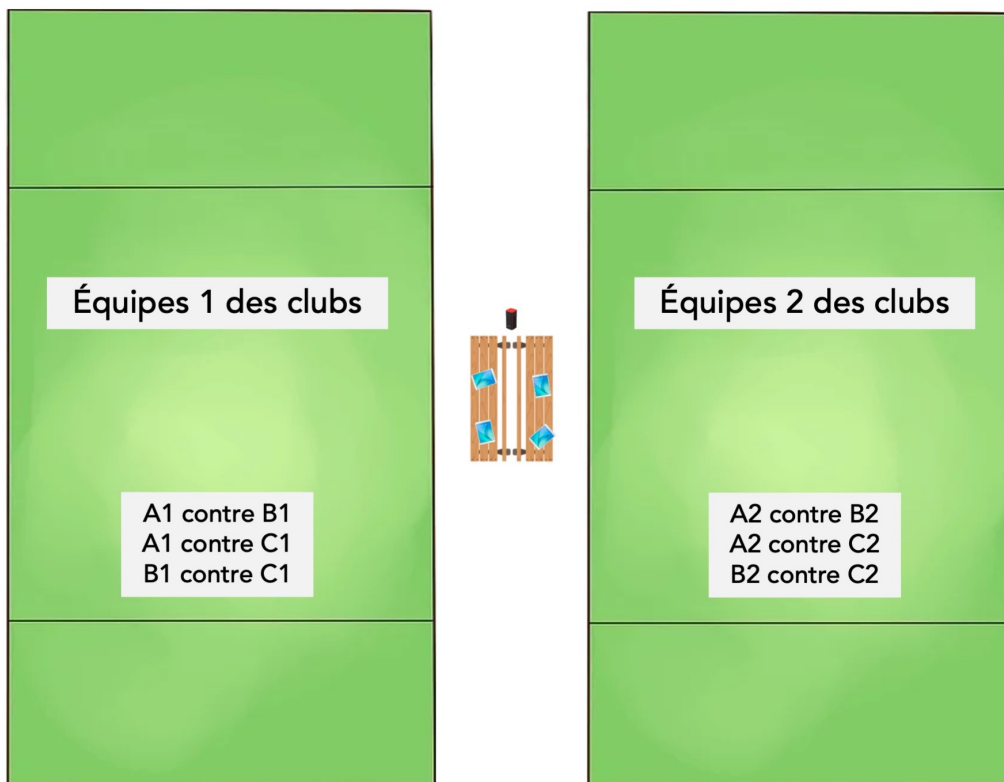
- Classe divisée en 3 clubs, de niveau homogène entre eux.
- Les joueurs constitueront à chaque séance une équipe 1 et une équipe 2
- Match de 6' en 3c3 {les équipes 1 & 2 se rencontrent entre elles}
- **C'est le résultat du club qui compte et non le résultat de l'équipe (addition de tous les scores !)**
- Le porteur du frisbee a le droit de tendre le bras pour repousser le défenseur si celui-ci est trop prêt.

- Observation :

- * A chaque fois qu'une équipe est en possession du frisbee, les observateurs déclenchent le chrono.
 - ▶ 1pt dans le score final par tranche de 10" de possession.
- * Marque = 5pts

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'observation tablette. Même si par définition l'auto-arbitrage est de mise en ultimate, je fais toujours le choix de faire arbitrer les élèves (contrôle du côté d'attaque, surtout en 6^{ème}). 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, c'est l'équipe « observation » qui écrit les résultats aux tableaux : score + temps de possession
- Prise en photo du tableau final pour le suivi.



J'ai la chance de pouvoir bénéficier d'au moins quatre tablettes. C'est pourquoi, mon choix se porte sur une double observation car je souhaite multiplier les passages d'élèves dans le rôle d'observateur. Ainsi, chaque match est observé par deux tablettes (8 élèves, 4 par mi-temps). De plus, cette double observation permet aux élèves d'être plus attentif (petite pression entre observateur « pour avoir juste ! »)

PRÉSENTATION DE L'APPLICATION

Tout remettre à zéro

Reset **ULTIMATE**

Couleur équipe 1 Couleur équipe 2

Déclencher le chronomètre de l'équipe en possession du frisbee.

2' 14" 3' 50"

Marque équipe 1 Marque équipe 2

5 4

38 SCORE FINAL 43

CHOIX DE LA COULEUR DU MAILLOT

Choix de la couleur des maillots de l'équipe observée

Déclencher le chronomètre en appuyant directement sur le gros bouton. Un cercle se met à tourner (comme repère)

Incrémenter le score ou le corriger via le « moins »

La logique de conservation est un choix fort. Ici, les verts ont perdu la rencontre alors qu'ils ont marqué plus que les bleus. Cette logique conservation / progression est un choix fort, pertinent ou pas, mais c'est un choix, en fonction d'une multitude de paramètres.



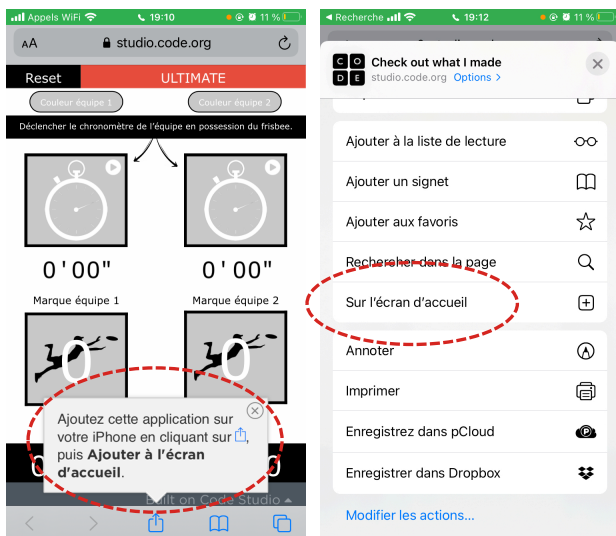
- Motivation des élèves car le score final se calcule en direct !
- Accessibilité et compréhension de l'outil très simple, visuel.
- Organisation stable donc la mise en place est rapide.
- Outil adapté à un vrai choix pédagogique et didactique précis.
- Application universelle tablettes et smartphones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



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

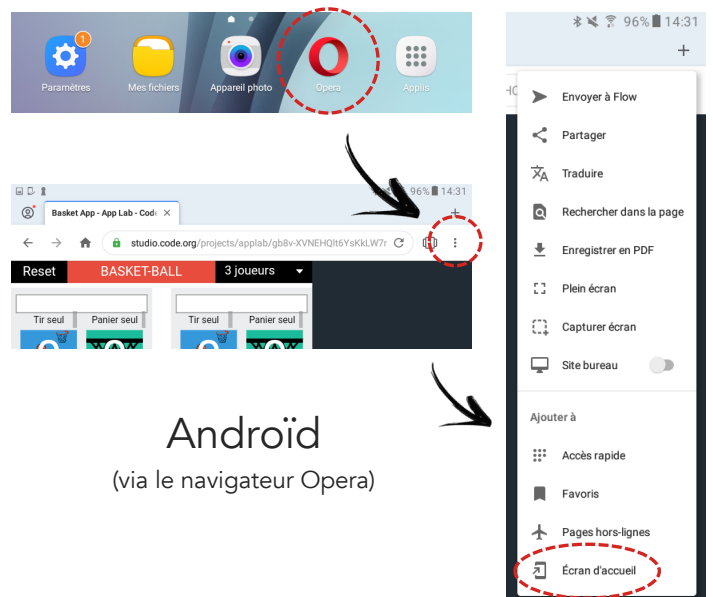
METTRE L'APPLICATION SUR L'ECRAN D'ACCUEIL DE LA TABLETTE

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



iOS

(via le navigateur Safari)



STUDIO CODE

REMIXER UNE APPLICATION



PERSONNALISER MES APPLICATIONS

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.

