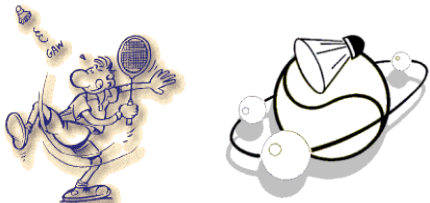
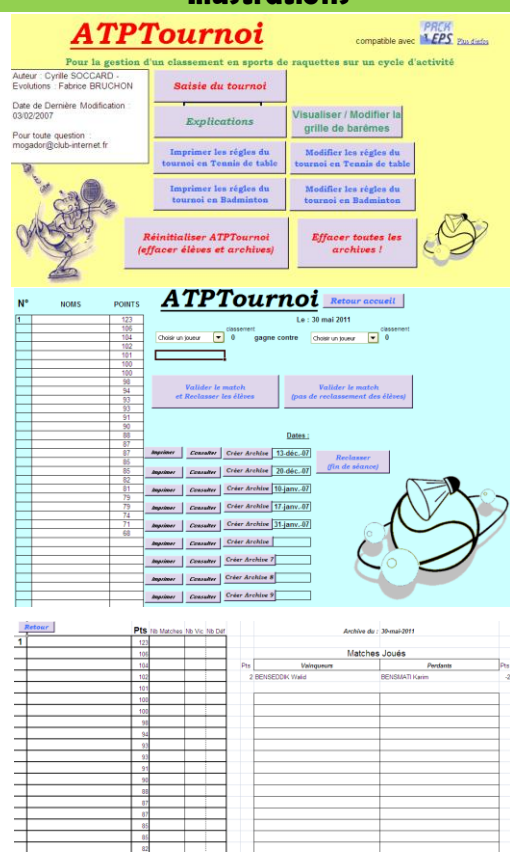
	Utilisation d'ATP Tournoi en EPS		
	Tableur fonctionnant sous Excel, permettant la gestion de tournois dans les activités badminton et tennis de table		
	Nom du logiciel	Utilisable par	Prise en main
	ATP Tournoi	Elèves et professeur	Facile
Date de parution	Prix et lien de téléchargement		Auteur(s)
13/06/2011	Gratuit http://eps.ac-creteil.fr/spip.php?article219		Cyrille SOCCARD et Fabrice BRUCHON
Liens socle commun		Compétences EPS	Compétences B2I
C4/1 : Utiliser les logiciels et les services à disposition. C7/3 : S'engager dans un projet individuel.		CMS 2 et 3	Créer, produire, traiter, exploiter des données.

Ikone du logiciel	Description du logiciel
	<p>Ce logiciel a pour objectif de mettre en place un tournoi, continu ou de fin de cycle, dans toutes les APSA d'opposition d'affrontement individuel (sports de raquette, combat...).</p> <p>Ce tableur permettra aux élèves de choisir les camarades à défier en connaissance de cause (le classement des élèves de la classe sera actualisé en permanence). Puis, ils pourront rentrer les résultats et vérifier les incidences de ces derniers sur le classement général. Ceci leur permettra d'affiner leurs choix stratégiques pour les matchs à venir.</p> <p>ATP Tournoi étant très facile à prendre en main, les élèves peuvent l'utiliser sans difficulté ; ainsi le risque de réaliser une mauvaise manipulation est faible. De plus, il est simple à paramétrer et à personnaliser.</p> <p>Il est à noter qu'un didacticiel est à disposition sur le site ainsi que dans le tableur.</p> <p>De plus, une version Pocket PC est aussi disponible. La version PC permet de gérer 100 élèves !!! (la version Pocket-PC en gère 40)</p>
Matériels complémentaires	
Ordinateur portable Vidéo projecteur (optionnel)	

Exemples d'utilisation dans diverses APSA	Illustrations
<p>1/ L'utilisation principale réside dans l'organisation d'un tournoi continu qui s'étendra durant tout le cycle. Les élèves pourront alors se servir du logiciel pour :</p> <ul style="list-style-type: none"> - veiller au bon déroulement du tournoi en permettant à chacun de connaître son classement à tout moment. - de choisir ses adversaires en fonction de leur classement et donc de leur niveau à un moment donné. <p>2/ Il peut aussi être utilisé lors d'une séance d'évaluation qui viendrait ponctuer un cycle d'apprentissage. Les élèves vont alors pouvoir prendre conscience de leur classement final en fin de séance et donc connaître le nombre de points qui y seront affectés.</p> <p>3/ Il est aussi possible de faire gérer ce tableur par les élèves qui pourront alors développer des compétences relatives au TICE et à l'organisation d'un tournoi complexe. Par exemple, le fait de gagner la rencontre donne le droit de rentrer le résultat dans le logiciel.</p>	

Conseils d'utilisation
<p>Lors de la première utilisation, il est préférable d'être avec les élèves lorsqu'ils rentrent leurs résultats afin d'éviter toute erreur. Dans le cadre de cette séance, demandez à emprunter un vidéo projecteur, ceci permettra à tous les élèves d'avoir un œil sur le fonctionnement du logiciel. Ainsi, ils pourront voir son fonctionnement à plusieurs reprises dans la séance, afin de pouvoir le faire de manière autonome les semaines à venir.</p>

Exemples d'utilisation pas à pas

Voici une présentation de la première utilisation d'ATP Tournoi en tennis de table.

Etape 1	Description	Copie écran
<p>Ouverture du tableur. Arrivée sur la page d'accueil.</p>	<p>Lorsque vous allez ouvrir le tableur, la page d'accueil vous proposera diverses options. Pour une première utilisation, nous allons commencer par paramétrer ce dernier pour la classe concernée. PS : Notez qu'il vous faudra un tableur par classe.</p>	

Etape 2	Description	Copie écran
<p>Paramétrage du tableur pour une classe donnée.</p>	<p>La page suivante vous invitera à remplir le nom de vos élèves et de leur attribuer un nombre de points pour commencer la compétition. Important : il est possible par un simple clic de transférer tous les élèves d'une classe sur cette fiche, via le PackEPS. Par la suite vous n'aurez plus à réitérer cette action car elle sera sauvegardée.</p>	

Etape 3	Description	Copie écran
<p>Saisie des résultats et réinitialisation du classement.</p>	<p>Puis vient l'utilisation du logiciel par les élèves. Ces derniers rentreront leurs résultats en sélectionnant leur nom (commencer par le vainqueur puis le vaincu). Puis une fois les noms sélectionnés, ils cliqueront sur « valider le match et reclassez les élèves » pour enregistrer les résultats du match et remettre le classement à jour.</p>	

Etape 4	Description	Copie écran
<p>Sauvegarde de fin de séance.</p>	<p>Afin de sauvegarder votre journée de résultats, il suffit de cliquer sur « créer une archive » (cliquer sur un bouton n'ayant pas de journée de compétition déjà enregistrée afin de ne pas écraser vos données). Cette archive pourra alors être imprimée ou simplement consultée les fois suivantes. Il ne vous reste plus qu'à quitter le tableur en n'oubliant surtout pas de sauvegarder les données sous peine de perdre toutes les modifications effectuées depuis son ouverture.</p>	

Pour aller plus loin...

- Des tutoriels sont disponibles. Il suffit de suivre les démarches proposées pour arriver à se servir du tableur.
- Il est possible de personnaliser le barème = changer le nombre de point perdu et gagné à chaque match selon l'écart au classement entre les élèves. Pour ce faire, depuis la page d'accueil cliquer sur « visualiser/modifier grille de barème ».
- Vous pouvez imprimer les règles du tournoi (après les avoir modifiées si besoin) pour les diffuser à vos élèves.

Organisation de la classe

Les élèves vont se défier les uns les autres et une fois le match terminé plusieurs possibilités s'offrent à eux :

- l'arbitre du match vient valider le résultat.
- Seul le vainqueur a le droit de manipuler le logiciel pour saisir les résultats.

L'ordinateur est donc laissé en « libre accès » aux élèves. L'enseignant aura alors le choix de rester à côté du PC pour vérifier que les élèves en ont une bonne utilisation (les premières séances) ou d'aller voir les rencontres afin de se consacrer uniquement à la passation de contenus d'enseignements.

Aménagement matériel

Disposer un ordinateur dans la salle en prenant garde à ce qu'il ne puisse pas être percuté par les élèves qui pratiquent.
Imprimer le règlement pour que les élèves en aient connaissance à chaque séance.

Illustrations

Matériels essentiels/facultatifs

Un ordinateur (un netbook est suffisant).
Un vidéoprojecteur (facultatif)

Niveau TICE nécessaire pour le professeur

Importer une base depuis PackEPS.
Savoir enregistrer un document.

Niveau TICE nécessaire pour l'élève

Savoir sélectionner des éléments dans un tableur.
Respecter les procédures pour valider un résultat.

Les plus-values de l'usage des TICE

Pour le professeur

- Etre plus disponible pour les élèves.
- Donner un retour rapide aux élèves sur leur pratique.

Pour les élèves

- Gagner en autonomie = apprendre à gérer un tournoi en respectant les règles de ce dernier.
- Pouvoir valider des compétences relatives au B2I.
- Accroître la motivation.
- Mesurer l'incidence de ses efforts sur le classement général.

Pour le professeur et les élèves

- Responsabiliser les élèves par rapport à une tâche ayant une réelle valeur pour l'évaluation des compétences.
- Faciliter les échanges entre enseignant et élèves.

Les freins repérés

Solutions envisagées pour lever les freins