
	<b>Utilisation de « Tennis de table observation en EPS »</b>		
	Logiciel permettant d'effectuer un relevé statistique dans l'activité tennis de table.		
	<b>Nom de la ressource</b>	<b>Utilisable par</b>	<b>Niveau(x) de classe</b>
	Tennis de table observation	Professeur Elève	Tous
<b>Date de parution</b>	<b>Prix et lien de téléchargement</b>		<b>Auteur(s)</b>
Janvier 2012	Gratuit <a href="http://eps.ac-creteil.fr/spip.php?article644">http://eps.ac-creteil.fr/spip.php?article644</a>		Sébastien LACROIX (GREIDEPS – Créteil)
<b>Liens socle commun</b>	<b>Compétences EPS</b>	<b>Compétences TICE (b2i)</b>	
C4/1 : Utiliser les logiciels et les services à disposition. C7/3 : S'engager dans un projet individuel. C3/4 : Lire, interpréter et construire quelques représentations simples : tableaux, graphiques.	CMS 2 et 3	Créer, produire, traiter, exploiter des données	

<b>Compatibilités</b>	<b>Description du logiciel</b>
.XLS Macro activées  Windows	L'objectif de ce dernier est de permettre au professeur et aux élèves d'effectuer un relevé statistique quantitatif (ex : nombre d'échanges) et qualitatif (ex : localisation des renvois de balle). 2 niveaux de difficulté sont proposés : - Le premier niveau est un relevé simple des zones de renvois de balle. - Le second niveau est composé de relevés statistiques plus complexes. A noter qu'une « table de score » est aussi disponible.
<b>Matériels complémentaires</b>	
Un ordinateur portable. Une souris pour augmenter la maniabilité de l'interface (facultative).	

<b>Exemples d'utilisation dans l'APSA tennis de table</b>	<b>Illustrations</b>
<p>Ce logiciel propose plusieurs utilisations :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La principale est de pouvoir effectuer des relevés statistiques sur les zones de jeu exploitées par les élèves. Pour ce faire différents types de relevés sont proposés : manière de marquer un point (force, vitesse, effet, etc.), le nombre d'échanges réalisés, les zones de chute des balles renvoyées et des balles reçues.</li> <li>- Il sera aussi possible de sauvegarder les fiches de matchs des élèves. Ils pourront ainsi évaluer objectivement l'étendue de leurs progrès.</li> <li>- Une fonction « table de score » existe, elle pourra être utilisée par les arbitres lors des divers tournois existants (par exemple à l'AS).</li> </ul>	

<b>Conseils d'utilisation</b>
Lors de la première utilisation, il est conseillé de rester auprès des élèves afin de limiter les mauvaises manipulations.

## Exemples d'utilisation pas à pas

Nous allons montrer les différentes fonctionnalités de tennis de table observation.

Etape 1	Description	Copie écran
Page d'accueil : sélectionner le niveau d'observation désiré	<p>Sur cette page il sera possible de sélectionner une observation de niveau 1 (avec 1 critère unique : les zones de chutes des balles) ou de niveau 2 (observation multicritérisée).</p> <p>Pour débiter, il convient de renseigner le nom des élèves de la classe.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Renseigner les noms des élèves de la classe</b></p>
Renseigner le nom des élèves de la classe	<p>Vous pouvez renseigner le nom de vos élèves soit de manière manuelle (ou en effectuant un copier-coller depuis une liste que vous possédez) soit faire une importation directement depuis le pack EPS.</p> <p>Puis il ne vous reste plus qu'à sélectionner le niveau d'observation désiré.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Entrez ici le nom de vos élèves</b></p>
Paramétrage du match	<p>Avant chaque rencontre vous devrez remplir la fiche suivante. Elle vous permettra d'archiver de manière plus précise les matchs observés.</p>	
Observation de niveau 1	<p>Cliquez sur le terrain situé au centre de la page. Vous pourrez alors voir les différents tableaux et graphiques se remplir en temps réel.</p> <p>Une fois le match terminé, cliquez sur « résumé N1 » pour voir apparaître la fiche récapitulative du match. Il ne vous restera plus qu'à l'imprimer.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Graphiques récapitulatifs</b></p>
Observation de niveau 2	<p>Dans ce niveau, il est possible d'observer, simultanément ou non, 3 types de données :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1/ Le paramètre de la trajectoire de la balle ayant permis de marquer le point (fort, précis, effet, régularité).</li> <li>2/ Le point de chute des points marqués et encaissés.</li> <li>3/ Le nombre d'échanges réalisés avant d'avoir gagné ou perdu le point.</li> </ol>	

### Pour aller plus loin...

Afin d'éviter d'imprimer toutes les fiches de match, il est aussi possible de les sauvegarder au format « .pdf ». Pour ce faire, télécharger le logiciel « pdf creator » et si vous choisissez de définir ce logiciel comme imprimante lors du lancement de l'impression, il vous proposera alors d'enregistrer la page en question au format « .pdf ». Rien ne vous empêchera alors de les envoyer aux élèves par mail sur leur ENT.

## Organisation de la classe

Plusieurs organisations de cours peuvent être possibles pour une utilisation qui restera « standard » :

- Lors d'un tournoi de fin de séance pour que l'élève puisse avoir un retour avant de commencer la rencontre suivante.
- Il peut aussi servir d'outil d'évaluation sommative pour l'enseignant.
- Les jeunes officiels à l'AS peuvent l'utiliser pour arbitrer les matchs.
- Il est aussi possible de les utiliser lors d'une situation d'apprentissage pour modifier sa pratique immédiatement.
- Validation de compétences dans le cadre du B2I.

### Aménagement matériel

Disposer l'ordinateur sur un support en hauteur à proximité d'une table où se déroule un match.

### Illustrations



### Matériels essentiels/facultatifs

Ordinateur portable (obligatoire).  
Souris (facultative).  
Imprimante (facultative).

### Niveau TICE nécessaire pour le professeur

Débutant

### Niveau TICE nécessaire pour l'élève

Débutant

### Les plus-values de l'usage des TICE

Pour les élèves	+++	Pour le professeur	+++	Pour le professeur et les élèves	+++
Acteur de son apprentissage	+++	L'apprentissage facilité	+++	Évaluer autrement	+++
Compréhension facilitée,	+++	Mutualiser les ressources	++	Ressources mutualisées	
Visualisation simplifiée des problèmes	+++	Multiplier les ressources		Faciliter les échanges entre enseignants et élèves	+++
Développement du regard critique	+++	Réactivité pédagogique	+++	Favoriser la continuité pédagogique entre les séances	+++
Accroître la motivation	++				
Mettre en activité	+				
Valoriser	+++				
Impulser l'autonomie	+++				
Bénéficier d'un apprentissage individualisé	++				
S'auto-évaluer ou être évalué différemment	++				
Connaissance immédiate des résultats	+++				

### Les freins repérés

Sensibiliser les élèves sur la nécessité de prendre connaissance du relevé.  
S'entraîner à l'utilisation du logiciel pour limiter les erreurs de saisie.

### Solutions envisagées pour lever les freins

Amener les élèves, en fin de cycle, à définir un projet de jeu en fonction de leurs qualités (regarder ses relevés statistiques) et du profil de jeu de son adversaire (avoir accès aux statistiques de ses adversaires).